no.587
1999年 5/15
アミューズメント通信
MAY 15, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2―2―1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

「C&C憲章」に反する会員がいると

コナミが抗議

JAMMAは精神規定と回答

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は三月五日、同社音楽系ゲーム機のコンセプトを模倣した会員がいるとしてJAMMAに、これら会員に対する厳正な措置を求める旨の申し入れ書を送った。これに対し、コナミが根拠とするJAMMAの「C&C憲章」は精神規定にすぎない、とする回答書をJAMMAは三月十九日に送った。これらは四月下旬に分かった（いずれも代理弁護士を立てた）。

コナミは同社音楽系ゲーム機に関して、特許出願と意匠登録を終えたとした上で、JAMMAが制定した「C&C憲章」に反して、これらオリジナル製品の模倣を行なっている会員がJAMMAにいるので、厳正な措置を求める――としている。名指しされたジャレコはJAMMA副会長会社であり、コナミも理事会社である。

コナミ「ビートマニア・コンプリートミックス」

JAMMAによると、この件については正副会長会議に諮った上で、三月十九日付で回答した。

回答内容はもっぱら「C&C憲章」は精神規定にすぎず、当事者間の裁定もしないので、当事者間では工業所有権法など知的所有権関係の法律に基づく法的手続しかない、と見解を示している。

JAMMAによる回答文中、四月二十二日の理事会で改めて意見を求める、としているが、これ以上の意見は出なかったと高橋和治専務は説明している。

「C&C憲章」は、JAMMAの類似製品問題特別委員会（福田哲夫委員長）がまとめ、九七年十月十四日の理事会で採択したもの（本紙第554号参照）。開発メーカーのオリジナル性を尊重するという業界モラルを示しており、工業所有権や著作権などによる法的保護とは別の倫理的なオリジナリティ尊重を唱えるもので、それ以上の意味はないと解されていた。

今回コナミは、それ以上の意味を求めようとJAMMAに申し入れたが、JAMMAは「精神規定」を盾にJAMMAはコナミの申し入れに応じなかったことになる。しかし、「C&C憲章」が単なる飾りであり、無意味ではないかという批判はありうる。

なおJAMMAの回答文の中にあるいくつかの意見は、九七年十月十四日の理事会議事録に掲げられている。しかし、その位置付けは必ずしも明らかではない。

◎コナミからJAMMA宛て「お願い」（三月五日）

模倣・類似商品防止についてのお願い

ご存じのとおり、コナミ㈱（以下、弊社といいます）のビーマニ商品（ビートマニアコンプリートミックス、ビートマニアⅡDX、ギターフリークス等）は、平成九年九月に開催されたJAMMAショーに出展して以来、アミューズメントマシンにおける音楽系ゲームの火付け役となり、音楽系ゲームのジャンルを新しく開拓いたしました。このビーマニ商品のいずれにつきましても、その基本となるコンセプト及び構造、ソフトウェア等につきましては全て特許出願並びに意匠登録が完了いたしております。

先般、AOUショーにおいて、㈱ジャレコが「VJ」という弊社ビーマニ商品の基本となるコンセプトを模倣したアミューズメントマシンを出展し、市場において、製造・販売しております。また㈱ジャレコ以外の貴協会会員会社の一部には著作権の重要性を叫びながら、模倣・類似商品の製造・販売をしようとしております。このことは、貴協会が平成九年十月十四日に制定したC&C憲章並びにその根本精神に反することが明白であり、決して放任・看過できることではありません。

従いまして、弊社といたしましては、貴協会自らこのC&C憲章に基づき、厳正なる措置を講じられることをお願いする次第であります。何卒、貴協会が中心となり、業界の更なる発展のために弊害となる模倣・類似商品の自粛並びに防止に取り組んでいただきますよう重ねてお願い申し上げます。

以上

◎JAMMAからコナミ宛て回答文（三月十九日）

「模倣・類似商品防止についてのお願い」について（回答）

（前文略）

ご指摘のように、JAMMAは平成九年十月十四日に開催した第四十三回理事会において「C&C憲章」を採択、決議しておりますが、この憲章は「内容の類似した商品が多出する業界の状況について、何らかの指針が必要である」との観点から、JAMMA会員個々の「行動網領」として位置付けられております。

憲章の採択にあたっては「憲章を持つことは、業界の精神を示すものとして大変良いことであるが、これを持って具体的事例の判定をすることはできない」こと、「どこまでがオリジナルでどこまでが類似かを客観的に判定することは不可能である」ことなどの意見がありました。しかし、「これまでこうした問題がJAMMAで取り上げられたことはなく、そういった意味で評価される」という意見があり、こうした意見に基づき憲章が採択されております。

従って、憲章は「JAMMA会員たる個々の企業経営者が、あるべき企業行動網領として尊重すべきである」としながらも、JAMMAとしての罰則規定は設けておりません。

今回、貴職からの「JAMMAに対し、憲章に基づき厳正なる措置を講ずること」との要請に対しては、下記の通り回答いたします。

記

1 「C&C憲章」は、JAMMAの精神規定です。

2 従って、本憲章に基づいてJAMMAが当事者間の裁定を行うことは、当初から考えておりません。

3 当事者間の係争については、我が国の法律（工業所有権、著作権等）に基づいて裁判所にて解決されるべきと考えます。

4 しかしながら、JAMMAは「C&C憲章」の精神について会員各位に再確認を図りたいと思っております。

そのために、次回のJAMMA理事会（平成十一年四月二十二日開催予定）に頭書記載の書簡について提議し、各理事から改めて意見を聴取したいと考えております。

以上

営業延長許容地域

指定なしは4県

8号営業対象は27都府県

「午前一時まで風俗営業を営むことが許容される特別な事情のある地域」（営業延長許容地域）について、栃木、滋賀、和歌山、沖縄の四県はそれぞれ指定していないことが判明した。

本紙の調べで「営業延長許容地域」の都道府県別の指定状況は**下の表**のとおりとなった。ただし、どの風俗営業についても認められているとは限らないので、「遊技場営業」のうち「八号営業」（ゲームセンター等）と「麻雀屋を除く七号営業」（ぱちんこ店等）、麻雀屋で適用される都府県を示した（○印は適用）。これら指定地域で深夜遅くまで営業する「接待飲食等営業」では少なくとも、午前一時までは合法化されたことになる。

地域指定しており、「八号営業」が適用されている二十七都府県での具体的な指定状況は**8めん以下**のとおり（うち東京都は施行条例など含めたが、これほど細かい指定は東京都のみとなっている）。

	対象となる風俗営業			地域指定の有無
	8号営業	7号営業（麻雀屋除く）	7号営業（麻雀屋）	
北海道			○	○
青森県	○			○
岩手県	○	○	○	○
宮城県	○	○	○	○
秋田県				○
山形県	○			○
福島県				○
東京都	○		○	○
茨城県	○		○	○
栃木県				
群馬県				○
埼玉県	○			○
千葉県	○			○
神奈川県	○		○	○
新潟県			○	○
山梨県	○			○
長野県			○	○
静岡県				○
富山県	○		○	○
石川県	○			○
福井県				○
岐阜県				○
愛知県				○
三重県				○
滋賀県				
京都府			○	○
大阪府	○		○	○
兵庫県			○	○
奈良県	○		○	○
和歌山県				
鳥取県	○		○	○
島根県	○		○	○
岡山県				○
広島県	○		○	○
山口県	○		○	○
徳島県	○		○	○
香川県	○		○	○
愛媛県			○	○
高知県	○	○	○	○
福岡県	○	○	○	○
佐賀県	○		○	○
長崎県	○		○	○
熊本県			○	○
大分県	○		○	○
宮崎県	○		○	○
鹿児島県	○		○	○
沖縄県				

ナムコの中村社長が

MMCA会長に

CGクリエーター養成など

㈶マルチメディアコンテンツ振興協会（MMCA）は三月二十九日、山本卓真会長（富士通名誉会長）が顧問に退き、中村雅哉副会長（ナムコ社長）が会長に、古賀正一理事（東芝副社長）が副会長に就任することになったと発表した。同日の理事会で決定、四月一日付で異動した。山本氏はMMCA会長を六年間勤めた。

また栗山栄治専務、和田哲郎常務が退任。技術研究組合新情報処理開発機構専務だった青柳桂一氏が新たに専務となった。

なお副会長の植村伴次郎氏（東北新社社長）、大村皓一氏（宝塚造形芸大教授）、藤田弘道氏（凸版印刷社長）、古川享氏（マイクロソフト会長）は再任された。

MMCAは九六年十月に㈶マルチメディアソフト振興協会（MMA）と㈳日本コンピュータ・グラフィックス協会（NICOGRAPH）が合併し、発足したもの。マルチメディアコンテンツに関する支援、環境整備などの事業を行なうことになっている。

キャラクター使用を互いに許諾

格闘ゲームで

SNKとカプコンが発表

㈱SNK（本社大阪、高堂良彦社長）と㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、それぞれのTVゲームキャラクターの使用に関してクロスライセンスすることで基本合意したと三月二十日発表した。

これは東京ゲームショウ99春のSNKの小間で、同社の西山隆志専務とカプコンの岡本吉起常務が明らかにしたもので、SNK「キング・オブ・ファイターズ」とカプコンの「ストリートファイター」のキャラの対決が実現することになる。

その最初のゲームソフトはSNKの家庭用ハンドヘルドゲーム機「ネオジオポケットカラー」用カードバトルゲーム「SNK・VS・CAPCOM」（仮称）で、SNKが主体となって両社のキャラを使い開発、今年夏に発売予定。続いて同様に格闘ゲーム（名称未定）を冬に発売する。

またカプコンは、「ドリームキャスト」（DC）用の格闘ゲームソフトをSNKのキャラも含めて開発する予定となっている。

いずれもゲームソフトを発売する側が主体となって開発するが、キャラの動きなどフォーマットはオリジナルメーカーが担当するため実質的には共同開発となる。当面は両社の格闘ゲームキャラを使うことになっているが、合意の内容は双方のすべてのキャラを対象としている。

また今のところは家庭用TVゲームソフトでの開発が決まっているが、これを足がかりに次のステップとして業務用TVゲームの開発も考えている。「ネオジオポケットカラー」は業務用「ネオジオ」と、「DC」は「ナオミ」とそれぞれ関連性が高いことから、それぞれ業務用TVゲームを開発する方向へと進んでいくものと見られる。さらに今回の合意は、将来的に両社が共同プロジェクトとしてまったく新しいゲームや新ハードなどを開発するという可能性も含まれている。

SNKとカプコンは、これまで互いに一定の距離をおいてきたが、TVゲームの市場が低迷している状況下で、西山専務は「市場を活発化させるためにも手を取り合って業界発展に努める時だ」としている。またカプコンは「ネオジオポケット」のサードパーティーとなってSNKとの協調姿勢を示しており、同機用の自社ソフト「ロックマン ポケット」（仮称）などの開発を進めている。

SNKの西山隆志専務（左）とカプコンの岡本吉起常務

タイトー、3月期の

予想を下方修正

業務用苦戦、家庭用今期へ

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は四月十六日、九九年三月期業績予想を下方修正、前回予想と比べ当期利益は半分になる見通しになった。

修正後の売上高は六百四十八億円（昨年十一月の前回予想では六百八十億円）、経常利益は十三億円（二十四億円）、当期利益は十億円（二十億円）と予想されている。

修正理由について同社では、長引く景気低迷で消費が落ち込み、AM市場で厳しい経営環境が続いている中、努力したが苦戦したとしている。

ゲーム場経営では、異業種との複合や新サービスを組み込んだ新規出店、既存店のリニューアルなどに取り組んだが、小規模既存店の活性化に苦戦し、収入は低迷した。

AM機器レンタルではSC向けに人気キャラクターを使い、ゲームとシール機を組み合わせた機種を投入したが、不況で苦戦した。

家庭用ゲームソフトでは、九八年十二月出荷予定のPS用「電車でGO！2」を、三月十八日出荷に延期した。これは二〇〇〇年三月期で貢献する見込みとなっている。

アルゼが

松竹と業務提携

1・08％の株式を取得

アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は三月三十日、㈱松竹（本社東京、大谷信義社長）と業務提携したと発表した。これに伴いアルゼは、松竹の株式百万株（発行済み株式の一・〇八％）を、松竹の筆頭株主である松竹第一興行から四億五千万円で取得した。

業務提携の内容は、松竹が保有・管理する映像ソフトやキャラクターをアルゼがパチンコなどに活用したり、松竹が関わる映画館にアルゼ製品を導入するなど、両社の経営資源を互いに利用することとなっている。

アルゼはパチンコ／パチスロへのCG映像の導入を図っており、松竹の持つ「寅さん」などのキャラクターを活用する考え。またCG技術を活用して、松竹の映画製作にも協力したいとのこと。

松竹はスーパーなどと共同で複合映画館（シネマコンプレックス）を展開中で、パチンコ店を組み合わせるなど計画中。

フジビル倒産で

保証金に懸念も

シグマ「ロンゴロンゴ渋谷」

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は、直営店の賃貸保証金の回収に懸念が生じたと四月一日に発表した。直営の「ロンゴロンゴ渋谷店」に関わるもので、同店は従来どおり営業を続けるが、建物を所有するフジビル㈱が倒産したため。

フジビル㈱（東京都新宿区西新宿、中村福義社長）は、三月二十九日の臨時株主総会で解散を決議。中村福義氏を代表清算人として、三十日に東京地裁へ特別清算を申請した。負債約二千億円の大型倒産だ。

シグマは「ロンゴロンゴ渋谷店」の建物を賃借するに際し保証金として約六億円をフジビルに預託しているが、その回収に懸念が生じたことになる。フジビルが建物を売却する際に、保証金を含めた賃貸借契約が新しい所有者に引き継がれる可能性もある。

日本セルモ倒産

K&Uの負債は27億円に

民間の信用調査機関調べによると、㈱日本セルモ（愛知県春日井市黒鉾、湯村真一郎社長）が二回目不渡りを出し、四月六日に銀行取引停止となった。負債八億五千万円。

八二年十二月設立の、テーマパークや各種イベントで使われる映像装置やシミュレーションシステム設計製作業者。九八年九月期の売上高は十一億九千四百万円。「ジュラシックパーク」の意匠権獲得に二億円投じたことや、鈴鹿サーキット内のバーチャルファクトリー閉鎖に伴う損金などでひっ迫していた。

なお既報の㈱ケイアンドユウ（K&U）は一月二十一日、大阪地裁で破産宣告を受けたが、四月二十一日に開かれた債権者集会で負債は二十七億千八百万円だったことが判明した。林謙二社長ら個人三名についても破産宣告している。

特許・実用新案 出願公告・公開

（4月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

四月五日＝「ビデオゲームの制御方法、ビデオゲーム装置、並びにビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な媒体」、コナミ㈱（兵庫）、2879043、10-70678。「テレビゲーム機及びその音響信号発生方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2879098（早）、9-51927。「ゲームカード及びそのデータ書込み方法」、共同印刷㈱（東京）、2880299、3-1545。「ゲームカード」、同、2880309、3-159116。

四月十二日＝「電子機器装置」、㈱バンダイ（東京）、2880495、10-57475。「模型走行装置」、㈱シグマ（東京）、2880921（早）、6-308899。「時計機能付きゲーム器」、㈱エポック（東京）、2881417、10-44320。「画像表示ゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、2882771、8-53658。「メダルゲーム機」、同、2882777、8-184116。

実用新案登録（旧）

四月五日＝「射撃ゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、2593310、5-54227。

四月十二日＝「プッシャーゲーム機」、㈱シグマ（東京）、2593458、5-60886。

登録実用新案

四月九日＝「遊技装置」、李籍雄（大阪）、3057201。

特許出願公開

四月六日＝「景品払出しゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11-90031。「走行模擬装置」、同、11-90035。「電子式おみくじ」、㈱ビーンズ（長野）、セキエレクトロニクス㈱（東京）、11-90032。「メダルゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、11-90034。「テレビゲーム装置のデータ書換え方法及びデータ中継記憶装置」、同、11-90039。「情報記憶媒体及び画像生成装置」、同、11-90044。同、11-90045。同、11-90046。「コンピュータゲーム装置」、㈱第一興商（東京）、11-90037。「ゲーム装置」、ソニー㈱（東京）、11-90038。「情報処理装置、情報処理方法を記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体、および処理結果の判定方法」、㈱イーガー（大阪）、11-90040。「画像表示装置、画像表示方法および可読記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、11-90041（請）。「ゲーム機用操作装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、11-90042。「ビデオゲーム」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11-90043。「ゲームシステムおよびゲーム処理機能付電子カメラ装置」、カシオ計算機㈱（東京）、11-90047。

四月十三日＝「遊技機の入賞ライン表示装置」、㈱イーグル（東京）、11-99240。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、11-99241。「ジャンケン表示板」、加藤喜盛（神奈川）、11-99282。「ビデオ内容を提供するための副ディスプレイを有するゲーム機」、インターナショナル・ゲーム・テクノロジー（IGT）（米国）、11-99283。「コントローラ」、ソニー㈱（東京）、11-99284。「カードを用いたゲーム装置及びゲーム方法」、㈱バンダイ（東京）、11-99285。

アトラスの爪プリント機

「ネイルモア」6月末に

改良加え完成後、改めて新作展予定

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は、四月六日に本社とその向かいにある東京宝映ビルで、八日に大阪営業所、九日に福岡営業所でそれぞれプライベートショーを開き、爪プリント機「ネイルモア」と景品を中心に紹介した。

展示されたAM機はAOUエキスポに参考出品したもので発売日と価格を明らかにし、景品類は四-九月発売予定の新作を展示した。東京会場は本社にAM機、宝映ビルに景品を展示し両会場に約二百人、大阪会場に八十人、福岡会場に五十人のオペレーターら関係業者が参集した。

「ネイルモア」はインクジェット方式で爪に直接プリントするもの。プリントを定着させるための専用ベースコート液を爪に塗ってから利用料金（標準三百円）を投入、指を指定個所に入れて画面の指示によりタッチペンで選んだ絵柄がプリントされる。これを二回（指二本分）行なった後、保護用の透明トップコート液を塗って完了となる。

ベースコートを二色にし、入れた指を固定する機構を加えるなど改良した上で、六月末に発売する。価格九十八万円。なお完成後、改めて六月にも新作展を開く予定。

このほか顔写真を鉛筆やペンで描いた単色の似顔絵風に仕上げる「ポートレートスタジオ」（価格百七十八万円で四月二十二日発売）、いろいろなポーズと背景の顔写真をA4版シートで払い出す「マックスコレクション」（価格百五十八万円で四月十四日発売）、また「スーパープリクラ21」の新ソフト「鈴木その子バージョン」（OP価格五万九千八百円、四月十四日発売）を紹介。

また大平技研工業製プライズマシン「ヘキサ800」（OP価格百三十六万円、四月下旬発売）、パチスロタイプのメダルゲーム機「スーパートレスロ」（価格二十九万八千円、五月上旬発売）などを展示した。

景品は「その子」「パイレーツ」キャラグッズなど四-六月発売の新作十七種類を紹介した。

上の写真はアトラス新作展で東京会場のようす

コナミ「DDR」

決勝大会に103名

奈良県の22歳男性が優勝

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は、同社TVダンスシミュレーションゲーム機「ダンスダンスレボリューション」（DDR）を使ったゲーム大会「DDRベスト・オブ・クールダンサーズ」の決勝大会を三月二十五日、東京・六本木のヴェルファーレで開催した。

これは事前に同大会への参加を希望した全国の同機設置店で予選を行ない、選抜された百名に東京ゲームショウ春の同社小間で選出した三名を加えた計百三名で優勝を競ったもの。運営は子会社のコナミ・ミュージックエンタテインメントが担当した。また東芝EMIやJAL、JTBなどが協賛、賞品を提供した。

決勝大会には予選通過者と一般入場などを含め五百人が集まった。ハイスコアを競った結果、奈良県在住の二十二歳の男性（氏名は公表していない）が優勝し、賞品として沖縄ペア旅行などが贈られた。準優勝には二十万円分の旅行券、三位にCDコンポなどのほか、一-八位にPS用「DDR」ソフトとステップコントローラーのセットなどがプレゼントされた。

会場ではゲストアーチストによるミニライブなども行なわれた。

コナミ「DDR」ゲーム大会で、上は入賞者3名（中央が優勝者）

テクモ新作展

レーサー3完成

「DOA2」はデモのみ

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は三月二十九日、本社で内覧会を開き、CG騎乗ゲーム「ギャロップレーサー3」を披露した。

これはディストリビューターと主なオペレーターらに対象を絞って開いたもので、百人が参集した。

「ギャロップレーサー3」は、AMショー98とAOUエキスポ99でデモ画面のみを紹介していたものだが、完成したので発表した。PS基板を基にした同社システム基板「TPSシステム」第七弾となるもの。レースをクリアした馬を次回プレイで使用できるオートセーブ機能、レース運びに応じてムチを入れるタイミングが分かるペース表示などが追加された。四月二十二日発売となった（本紙前号「話題のマシン」参照）。

なお同社によると、「ギャロップレーサー」と「同2」は合わせて国内で約五千台出荷したとのこと。

このほか米国ミッドウェーゲームズ社製CGガンゲーム機「カーンエビル」、ポーカーなど多彩なゲームから選んでタッチパネル操作でプレイする米国メリット社製「メガタッチXL6000」を展示。また「ナオミ」基板によるCG格闘ゲーム「デッド・オア・アライブ2」をデモ画面で紹介した。

大平技研新作展

主力テレアート

フレーム無料「メガプリント」

大平技研工業㈱（本社岐阜市、大平輝雄社長）は、四月六日に新大阪駅前のアレナホールで、九-十日に東京・日本橋のホテルギンモンドでそれぞれプライベートショーを開き、AM自販機、アーケードゲーム機、プライズマシンの新作を披露した。

これは三月上旬発売した携帯電話機用シール機「テレアート」の量産体制が整ったため販売を拡大するために開いたもの。大阪会場に約百人、東京会場に二百人のオペレーターら関係業者が集まった。

「テレアート」は携帯電話機の裏表全体に貼るデザインシールを作成するもの（本紙前号「話題のマシン」参照）。五月から二ヵ月ごとに携帯電話機の新機種対応データをCD-ROMキット（価格三万円）で供給していく。同社では「一回八百円で既製の市販シールより安くて高品質」としている。

またシール機の新製品「メガプリント」を披露。これは顔と全身の写真シールをまとめてA5版シートにプリントするもので、各シールはいろいろなフレームの形状に合わせプリカットしてある。なお新フレームはインターネットを通じ無料で提供するという新しい方法を採用。同社ホームページに接続してフレームデータを選んでダウンロードし（JPEGかBMPファイルの画像）、フロッピーディスクに記録して同機に差し込む。六月発売予定で価格百三十八万円。

このほかビリヤード形式でボウリングゲームをするアーケードゲーム機「ビリーボウル」（OP価格百十八万円で四月下旬発売。本号「話題のマシン」参照）、競売をテーマに表示された最低落札額を上回るよう金額ルーレットを三回止めるプライズマシン「タワーオークション」（OP価格六十八万円で六月発売予定）を展示した。

上はテクモ新作展、下は大平技研工業新作展の大阪会場で（左から）大平進一部長、大平輝雄社長、太田千尋室長

システムサービス

夏季向け景品類

「たれぱんだ」メインに

システムサービス㈱（本社東京、佐藤隼夫社長）は三月十六-十七日、本社でプライベートショーを開き、景品の新作などを発表した。

これは七-九月発売予定の新作を中心に紹介したもので、オペレーターら関係業者が約二百人参集した。

景品の種類は多岐にわたり、とくに「たれぱんだ」キャラをあしらった扇子や蚊取りケース、コップなど実用グッズを中心に、「サンダーバード」や「まんまのまんま」など七月に十四種類、八月十種類、九月四種類、計二十八種の発売予定製品を展示した。

またカプセル自販機「スパイラックス」のニューバージョンとして「たれぱんだ」を描いた看板を取り付けたものを展示し、同機専用の同キャラグッズも紹介した。

同社では「景品についてはある程度絞り込んで扱っている。現在のところ売上高は昨年並み」としている。

東京ゲームショウ99春

一段と派手なイベント

業者は減ったが、3日間で16万人以上集客

㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）主催の東京ゲームショウ99春が三月十九～二十一日、千葉の幕張メッセ（1～8ホール）で開催され、ユーザーなど過去最高の約十六万三千四百人が詰めかけた。

この催しは家庭用TVゲームソフトの展示、実演を目的に九六年に始められ、九七年から年二回開かれているもので、今回が六回目。八十二社（前回九十二社）が過去最大の千五百三十小間に出展し、一社当たり小間数は十八・七小間（十六・一小間）となった。AM業界関係は十六社（十八社）とやや減った。

初日のみビジネスデーとし、流通関係者らを招待。後の二日間はユーザーなど一般に有料（中学生以上千二百円、小学生以下無料）で公開した。うちビジネスデーは一万八千九百人（前回二万千七百人）と一三％減らしたが、一般公開日は二日間で十四万四千五百人（十三万四千七百人）と七％増やした。

ソフトメーカー大手の小間装飾は、ユーザー向けに一段と派手になり、イベント色が一層強まった。コンパニオンもがベストコスチューム賞の対象となっており、これらも派手になっている。なお今回初めて、韓国と英国の出展社で構成される「海外出展コーナー」が開設された。

展示された新作ソフトは約四百二十タイトル。これまで家庭用がほとんどだったが、今回は携帯用が増えた。SNK「ネオジオポケットカラー」（NGC）、バンダイ「ワンダースワン」（WS）が加わったためで、全体の二六％を占めるまでになった。発売四ヵ月を経過したセガ社「ドリームキャスト」（DC）関係はSCE「プレイステーション」（PS）関係の四三・三％に対し、一一・〇％にとどまった。

注目されるSCE「プレイステーション2」（PS2）については、なにも展示されなかった。

AM業界関係の展示内容は次のとおり。セガ社はDC用「シェンムー」の発売を今春としていたが、八月に延期し、その映像を披露した。自社製二十五作を含め新作六十六タイトルを紹介した。また東京ジョイポリスと電話回線で結んでの通信対戦なども紹介した。

東京ゲームショウ99春で、上は開会式、下はカプコンの小間のようす

コナミはPS用「ダンスダンスレボリューション」と床に敷く専用コントローラーを中心に、PS、N64、SS、GB、WS対応ソフト約二十タイトルを展示した。「ダンスマニアックス――」ではメモリーカードを使ってPSデータを業務用でも使えるようにした、業務用リンクバージョンを公開した。

ナムコはPS用「ワールドスタジアム3」、「エースコンバット3エレクトロスフィアー」などのほか、DC用ソフト第一作「ソウルキャリバー」を展示した。

カプコンは「ストリートファイターゼロ3」などDC用四作とPS用を出品。「バイオハザード／コード・ベロニカ」は映像のみを紹介した。

SNKはNGC用ソフト二十タイトルを紹介。NGCとデータをリンクできるDC用「ザ・キング・オブ・ファイターズ・ドリームマッチ1999」と、業務用「メタルスラッグX」など出品した。

タイトーはPC用「電車でGO!2」、DC用「サイキックフォース2012」、N64用「スーパーマン」など展開した。「電車でGO!」用の新しいコントローラー、ワンハンドルタイプも披露した。

サミーは「ナイスオン」などWS用四作、「実践パチスロ必勝法・サミーレボリューション2」などを出品した。

テクモはPS用「ギャロップレーサー3」、「モンスターファーム2」を展示。ジャレコはDC用「キャリア」のほか、SS、PS用などと、業務用「VJ」を出品した。

アトラスはDC用「魔剣X」、PS用「デビルサマナーソウルハッカーズ」などを展示。バンプレストは「スーパーロボット大戦コンプリートボックス」などPS用六作とWS用一作、そして業務用「箱吉」を出品した。

サン電子はPS用四作とWS用三作を展示。データイーストはDC用「蘇生」、NGP用「マジカルドロップポケット」など。ビスコはPS用「エラン」を展示。ヒューマンはPS用三作を出品。

コンパイルはDC用「ぷよぷよ～ん」、PS用「わくぷよダンジョン決定盤」を展示した。

一般公開日にはそれぞれブース内で、ゲーム大会、トークショーなどのイベントが催された。

東京ゲームショウ99春で、上はナムコ、下はSNKの小間のようす

タイトー海老名工場

ISO認証取得

日本の業務用では初めて

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は三月三十日、日本の業務用AM機業界では初めての国際標準規格「ISO9001」の認証を取得した、と発表した。この規格は国際標準化機構（ISO）が定める品質保証の国際規格で、工場や事業所の品質管理システムそのものを審査機関が検査し、適切に機能していることを制度的に保証するもの。

認証を受けたのはタイトーのGM事業本部と、関連する品質保証部、海老名工場資材課、流通管理課。品質保証の範囲は、業務用AM機器および付属機器（キット製品）の設計、開発、製造およびサービス支援業務（サービス資材の提供）。

GM事業本部と関連部署は、神奈川県の海老名工場にあり、「電車でGO！」シリーズ、「バトルギア」などを製造している。同部門では九八年四月から国際規格取得に向けて取り組んできた。

同社では品質管理態勢の強化を図るとともに、GM事業本部以外の事業部門でも国際規格取得をめざすとしている。「ISO9000」シリーズの認証取得は、PL訴訟やトラブル防止のうえでも強力な武器となることが知られており、さまざまな製造業で進められている。

〝東京を中心地に〟

CESA、上月会長

夜の懇親会でメーカー挨拶

東京ゲームショウ99春の開会式は第1ホールのゲート前で行なわれ、CESAの上月会長が挨拶、通産省・情報処理振興課の江崎禎英（よしひで）課長補佐が来ひん祝辞を述べた。これに辻本憲三氏らCESA副会長が加わり、テープカットを行なった。

挨拶の中で上月氏は、「わが国最大級のイベントに成長できたのは、ユーザー、通産省、NTT、セガ社、ソニー、任天堂と会員各位による支援と協力の賜であり、厚くお礼を申し上げる。このショーはその都度、日進月歩の技術と斬新なアイデアを駆使した新しいゲームソフトを一堂に展示するものとなっており、今回も十分に期待に応えられるよう準備を進めた。

日本は世界の中でコンピュータエンタテインメントの発信地としての注目度が高まっている。将来、映画はハリウッド、音楽はニューヨーク、ゲームは東京と並んで言われるようになりたい」と語っている。

江崎氏は、「通産省もゲームから始まる産業に大変期待している。ユーザーインタレストという観点から見ても、最大に発展する可能性を持つ分野だ。ゲームソフトはソフトウェア産業の中で唯一の輸出超過産業となっており、情報の世界でもすべての入口、これから発展する経済の大きな入口となっている」と述べている。

初日の夜は帝国ホテルで懇親パーティーが開かれ、上月会長の挨拶に続き、SCEの久多良木健副社長、セガ社の入交昭一郎社長らが挨拶した。

その中で久多良木氏は、「PS2は数百名の開発陣で三年間かけ、三百億円を投資してきたが、最終的には千二百億円まで投資することになり、これまでの利益をすべて投資に回わすことになる」と述べた。入交氏は「DCはソフトウェアで引っ張る段階に入っており、クオリティの高いソフトを投入していく」と述べている。

韓国、台湾の団体と

家庭用国際会議

コピー対策など課題に

CESAは東京ゲームショウ99春に伴い、2回目の国際会議を開き、共同声明を発表した。初日の午前十一時半から午後二時まで、幕張メッセの国際会議場で開かれた。

出席したのはCESAのほか、韓国のコリア・ソフトウェア・インダストリー・アソシエーション（KSIA）、コリア・エンタテインメントシステム・インダストリー・アソシエーション（KESA）、台湾のタイペイ・コンピューター・アソシエーション（TCA）、インフォメーション・プロダクト・アンチパイレイシ・アライアンス・オブ・ザROC（IPAPA）、日本のコンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）の六団体代表。

各国での市場調査結果などを報告した後、①著作権保護、②倫理問題、③市場統計、④個人情報の保護の四項目について交流、協調、提携していくことで合意した――との共同声明を発表した。前回の五項目と比べ、いくつか変動が見受けられるほか、参加メンバーが米欧から韓国・台湾にシフトした点も注目されている。

峯久氏をしのぶ会

全国から47名も

風営規制との闘いなど

一月十四日死去した大阪府協元相談役の峯久氏を「しのぶ会」が、大阪・森の宮のKKRホテルで三月十四日開かれた。

これは岡山県協の松田次雄会長を代表として山梨県協の畑晴夫会長、宮城県協の羽生勲会長ら六人が発起人となり関係者に呼びかけて行なわれたもので、全国から四十七人が集まった。

会場には峯氏の遺影がAOUとJAMMA、大阪府協からの供花で飾られ、参加者による献花、黙とうが行なわれた。この後、遺族の信子夫人と令嬢の紹介、参加者の追悼の言葉などがあった。

発起人代表の松田氏は「峯氏は多くの困難に立ち向かい業界発展に大きく貢献され、私ども業界の産みの親とも育ての親とも言える大切な方だった。またその温和な性格と広い包容力は、私どもにとって生きた教育でもあった」と述べた。

参加者を代表しAOUの入江昭造会長は、「峯氏は当業界のさまざまな問題に熱心に取り組んでいたが、業界人全員が峯氏のようにまじめに取り組んでいたら風営法に取り込まれてはいなかっただろう。返す返すも残念だ」と挨拶した。

元JAMMA専務の日南香氏は、「間違ったことは一切認めない性格だった峯氏は、ゲーム業界は健全でなければ発展しないとの考えから、業界を育成しその環境を作るため尽力された。皆さんもこの〝峯哲学〟を継承し業界を発展させてほしい」と語った。

このほかAOUの梅原靖三理事、富貴商会の高橋靖和社長ら数人が、ありし日の峯氏との思い出などを語った。

またJAMMAの中山隼雄会長からのメッセージが朗読され、その中で同会長は「ゲーム機賭博など違法営業が社会問題化していた時、これらに果敢に取り組み業界健全化の中心的役割を担っていたのが峯氏だった。当時から峯氏と共に私たちがもっと努力していたら、AM業界が風俗営業となることはなかっただろうと思うと悔やまれてならない。このことを深く反省し、峯氏の遺志を無駄にすることなく業界健全化に邁進していきたい」と述べている。

会場には峯氏の足跡を示す写真などが掲示され、録音テープで生前の会合での音声が流された。

峯久氏をしのぶ会で、右上は発起人代表の松田次雄岡山県協会長、左上はAOUの入江昭造会長、右は元JAMMA専務の日南香氏、下は参加者による献花のようす

富山県協、通常総会

新会長に上沢氏

県警による風営法説明も

富山県アミューズメント協会（事務局高岡市、秋田康夫会長、会員二十一社）は二月十二日、富山市内の東洋健康ランドで平成十一年度通常総会を開き、役員改選の結果、上沢昭二副会長が新会長に就任した。また総会終了後、改正風営法の説明会を開いた。同総会には委任二社を含む全会員と、オブザーバーとしてメーカー六社が出席した。

平成十年度事業報告案、決算案、十一年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、組織の拡大強化、行政当局との連携など前年度を踏襲した上で、同協会主催ゲーム大会、親睦スポーツ大会などを実施する。

役員改選は任期満了に伴うもので、秋田会長が新設した相談役となったほか三名が新任となった。

新役員態勢は次のとおり。

会長＝上沢昭二氏（㈲タガミ商会）。副会長＝中山利昭氏（富山アート㈱）、高畑広宣氏（㈱日高商会）。理事＝畑山三夫氏（ハタヤマビル㈱）、松岡一之氏（㈲ロータリー）。監事＝加藤政一氏（春日自販機）、矢田克彦氏（共栄電商）。相談役＝秋田康夫氏（アキタ商事㈱）。事務局長＝西田充宏氏（㈱日高商会）。

改正風営法説明会では、県警生活安全企画課の中島課長補佐が八号営業関係を中心に説明した。

県警が配布した資料によると、富山県内の八号営業所数は九八年末で百三店、遊戯機械設置台数は合計四千六百六十台で一店舗平均四十五台が設置されている。また全国の八号営業の九七年行政処分状況として、許可取消し十二件、営業停止九件、指示処分百四十三件との数字も示された。

同県条例での「営業延長許容地域」は富山市と高岡市のそれぞれ一部と指定され、パチンコ店以外の風俗営業が対象となっている。また保護対象施設があっても制限を受けない地域指定で富山駅前など二ヵ所が追加された。

人事異動

セガ・ミュージック・ネットワークス

（4月1日）社長（専務）三森茂樹▽取締役（社長）藤中茂生

バンウェーブ

（2月26日）会長（社長）水野孝夫▽社長、バンプレスト常務兼バンプレソフト常務吉川昌之▽取締役、営業部長斎藤敬一▽同、前島悠二▽同、山浦康彦▽退任（専務）川澄正幸▽同（同）横野正男▽同（常務）岡崎毅

バンプレスト

（4月1日）NBプロジェクト担当、常務伍賀槌太

▼機構改革＝ニュービジネス（NB）プロジェクトを新設

論潮

招待券の制限

JAMMA／JAPEのAMショーについては今年、「初日と二日目は業者商談日として、来場者を出展者からの招待入場者のみに限定し、特に初日は招待券の発行枚数を特別に絞」るとしている。基本的には従来と変わりなく、初日と二日目に入場できる「特別招待券」と、二日目だけ入場できる「招待券」を主催者が発行し、それを出展社が買い、来て欲しいと思う人に贈呈するというパターンである。ただし、これには細かい規定がある。

出展社は無料で一小間当たり十枚の「特別招待券」と、十五枚の「招待券」と、二枚の「出展社バッジ」を受けとる。これ以上の「特別招待券」は一枚千円で（ただし五枚まで）、「招待券」は一枚五百円で（ただし十五枚まで）買うしかない。

取引先は多いが一小間しか出展しない会社では買い増すとしても「特別招待券」は五枚、「招待券」は十五枚増やせるにすぎない。もっと多く「招待券」が必要ならば、出展小間数を増やすしかない。そこで前回は九小間以下の出展社に限り、有料分と無料分の「特別招待券」の合計が百五十枚になるまで有料分を買える、としていたが、今回これを廃止した。それが「特別に絞った」という意味らしい。

ここまで読んで理解できる人は「AMショー専門家」である。だが業界人の多くはそうではない。世界的に優れた展示会であれば、合理的で分かりやすい入場システムを採用しているはずなのに、ずいぶん前から変則的で分かり難いものとなっている。しかも、初日と二日目は業者だけが入場できるはずなのに、業者の多くは製品を試めすことができないとこぼす。何がどうおかしいのか、ここはじっくり考える必要がある。

ビジネスにチャンスは多いほうがいいに決まっている。業者なら「招待券」がなくても入場できるようにしてはどうか。また、こうした規定を論議する場をオープンにしてはどうだろうか。

コナミ、直営店の

運営会社を独立

コナミは三月十五日、直営ゲーム場を担当するAO事業本部を分離独立させるとともに、関連会社の㈱コナミジョイントベンチャーと合併させ、新会社の㈱コナミアミューズメントオペレーションを発足させた。

コナミでは、消費者ニーズの変化に素早く対応できる新しい発想での運営ノウハウ、店舗開発ノウハウを構築するため、としている。新会社の社長には、コナミの常務AO事業本部長でコナミジョイントベンチャー社長だった太田護氏が就任している。

㈱コナミアミューズメントオペレーション＝東京都新宿区西新宿二丁目一の一、新宿三井ビル48F、☎3342-3789。

サミー、子会社に

業務用販売移管

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は四月一日付で、業務用販売部門を子会社の㈱サミー・アミューズメントサービスに移管した。サミー・アミューズメントサービスは東京都豊島区東池袋三丁目二十三の十三、池袋KSビル4F、☎5956-7835、鈴木実社長。

サミー本社には、業務用AM機の開発、製造部門、家庭用部門が、七号営業機器部門とともに残っている。

㈱サミー・アミューズメントサービス＝東京都日野市多摩平三の三の九、日野多摩平ビル、☎（042）581-1121。厚木営業所（旧・湘南営業所）＝神奈川県海老名市上郷百九十三の一、シリンダービル、☎（0462）34-1045。東京第一営業所（旧・東京東営業所）＝東京都台東区松が谷四の二十五の十、ベルパレス、☎5828-6351。埼玉営業所＝埼玉県浦和市別所七の十九の二十七、☎（048）866-2411、東京中央と東京西営業所を閉鎖、千葉営業所を船橋営業所に統合。

㈱セガ・エンタープライゼス・京都営業所＝京都市伏見区竹田田中宮町十二、☎（075）602-4196、山本久男所長。

㈱ナムコ・営業三部埼玉事務所＝埼玉県大宮市宮原三の四百三十二、☎（048）652-9091、井手弘所長。埼玉東事務所＝同、☎652-9163、筒井彰所長（大宮事務所を二分割）。営業六部・松江事務所＝島根県八束郡宍道町佐々布二百八の十二、☎（0852）66-1433、藤村達之所長。

法人に改組

㈱ジェネガ（旧・ジェネガ）＝兵庫県川西市栄町十一の三の千二百二、☎（0727）55-7891、金田泰彦社長。

営業所移転

㈱SNK・所沢営業所（旧・川越営業所）＝埼玉県所沢市喜多町六の二十二、アメニティーワン105、☎（042）921-8945。八王子営業所（旧・相模原営業所）＝東京都日野市多摩平三の三の九、日野多摩平ビル、☎（042）581-5444となっていましたが、正しくは☎588-5444でした。

東大阪営業所＝大阪府東大阪市川俣本町十の六、☎6743-3777。

訂正

前々号4めんの事務所移転の記事中、日本ユニカ㈱の電話番号が☎5828…となっていましたが、正しくは☎5823-5885でした。

「八号営業」を対象とする

風俗営業の営業延長許容地域

「八号営業」を対象とする「午前1時までの営業延長許容地域」は、次に掲げるとおりとなっている。これらは改正新風営法の施行条例に基づくものであるが、営業延長許容地域の指定方法は都道府県によりそれぞれ異なっている。うち東京都の施行条例は下位法令への委任事項が多く、また指定事項も多いことなどから、施行条例、同施行規則、営業延長許容地域に関わる告示を合わせて掲げた。他の道府県で、これほど細分化して規定しているところは少ない。（編集部）

（東京都）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年十二月二十日東京都条例第百二十八号　最終改正平成十年十二月二十五日）

（定義）

第一条　この条例において、次の各号に掲げる用語の意義は、それぞれ当該各号に定めるところによる。

一　第一種住居専用地域、第二種住居専用地域、住居地域、近隣商業地域、商業地域、準工業地域、工業地域又は工業専用地域　それぞれ都市計画法（昭和四十三年法律第百号）第八条第一項第一号に掲げる第一種住居専用地域、第二種住居専用地域、住居地域、近隣商業地域、商業地域、準工業地域、工業地域又は工業専用地域をいう。

二　無指定地域　前号に掲げる地域以外の地域をいう。

三　第一種文教地区又は第二種文教地区　それぞれ東京都文教地区建築条例（昭和二十五年東京都条例第八十八号）第二条に規定する第一種文教地区又は第二種文教地区をいう。

四　病院又は診療所　医療法（昭和二十三年法律第二百五号）第一条第一項に規定する病院又は同条第二項に規定する診療所（患者の収容施設を有するものに限る。）をいう。

（風俗営業の営業所の設置を特に制限する地域）

第三条　法第四条第二項第二号の条例で定める地域は、次の地域とする。

一　第一種住居専用地域、第二種住居専用地域及び住居地域（以下「住居集合地域」という。）ただし、法第二条第一項第七号及び第八号の営業に係る営業所については、近隣商業地域及び商業地域に近接する第二種住居地域及び準住居地域で東京都公安委員会規則（以下「規則」という。）で定めるものを除く。

二　学校、図書館、児童福祉施設、病院及び診療所の敷地（これらの用に供するものと決定した土地を含む。）の周囲百メートル以内の地域。ただし、近隣商業地域及び商業地域のうち規則で定める地域に該当する部分を除く。

2　前項の規定は、列車等常態として移動する施設において営まれる風俗営業に係る営業所については、適用しない。

（特別な事情のある日等）

第四条　法第十三条第一項の習俗的行事その他の特別な事情のある日として条例で定める日は、年末年始、大規模な祭礼が行われる日等として規則で定める日とする。

2　前項に規定する日に係る法第十三条第一項の条例で定める地域（以下「特別日営業延長許容地域」という。）は、次条で定める地域のほか、規則で定める地域とする。

3　法第十三条第一項の条例で定める時は、午前一時以後において、地域の区分ごとに規則で定める時とする。

（営業延長許容地域の指定）

第四条の二　法第二条第一項第七号の営業（ぱちんこ屋及び風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行令（昭和五十九年政令第三百十九号。以下「政令」という。）第七条に規定する営業に限る。次条において同じ。）を除く風俗営業について、法第十三条第一項の午前一時まで風俗営業を営むことが許容される特別な事情のある地域として条例で定める地域（以下「営業延長許容地域」という。）は、商業地域のうち規則で定める地域とする。

（風俗営業の営業時間の制限）

第五条　次の表の上欄に掲げる風俗営業は、同表の中欄に掲げる地域において、同表の下欄に掲げる時間においては、これを営んではならない。

営業	地域	時間
法第二条第一項第七号の営業	東京都内全域	午後十一時から翌日の午前十時まで
法第二条第一項第八号の営業	住居集合地域	午後十一時から翌日の午前十時まで
	営業延長許容地域	午前一時（第四条第一項の規則で定める日にあっては、当該日に係る特別日営業延長許容地域について同条第三項の規則で定める時）から午前十時まで
	住居集合地域及び営業延長許容地域以外の地域	午前零時（第四条第一項の規則で定める日にあっては、当該日に係る特別日営業延長許容地域について同条第三項の規則で定める時）から午前十時まで
その他の風俗営業	住居集合地域	午後十一時から翌日の午前十時まで

（風俗営業等の騒音及び振動の数値）

第六条　法第十五条（法第三十二条第二項において準用する場合を含む。次項において同じ。）の条例で定める騒音に係る数値は、次の表の上欄に掲げる地域について、同表の下欄に掲げる時間の区分に応じ、それぞれ同欄に定める数値とする。

地域	数値　日出時から午前八時までの間	午前八時から日没時までの間	日没時から翌日の午前零時までの間	午前零時から日出時までの間
一　第一種住居専用地域及び第一種文教地区	四十デシベル	四十五デシベル	四十デシベル	四十デシベル
二　第二種住居専用地域、住居地域及び無指定地域（第一種文教地区に該当する部分を除く。）	四十五デシベル	五十デシベル	四十五デシベル	四十五デシベル
三　近隣商業地域、商業地域、準工業地域、工業地域及び工業専用地域（第一種文教地区に該当する部分を除く。）	五十デシベル	六十デシベル	五十デシベル	五十デシベル

2　法第十五条の条例で定める振動に係る数値は、東京都内全域について五十五デシベルとする。

（風俗営業者の遵守事項）

第七条　風俗営業者は、次に掲げる事項を遵守しなければならない。

一　営業所で卑わいな行為その他善良の風俗を害する行為をし、又はさせないこと。

二　客の求めない飲食物を提供しないこと。

三　法第十七条の規定により表示する料金以外の料金を客に請求しないこと。

四　営業所において客を宿泊させ、若しくは仮眠させ、又は寝具その他これに類するものを客に使用させないこと。

五　営業中において、営業所の出入口、客室等に施錠をし、又はさせないこと。

六　営業所において、法第二条第六項各号に掲げる店舗型性風俗特殊営業を営み、又は他の者に営ませないこと。

七　とばくその他著しく射幸心をそそるような行為をし、又はさせないこと。

2　法第二条第一項第七号及び第八号の営業を営む風俗営業者は、前項に規定するもののほか、次に掲げる事項を遵守しなければならない。

一　客相互の行う遊技の結果に対して賞品を提供しないこと。

二　客に提供した賞品を買い取らせないこと。

三　営業所（まあじゃん屋及び飲食店営業と法第二条第一項第八号の営業とを兼業している営業に係る営業所を除く。）において、客に飲酒をさせないこと。

（立入りを制限する年少者の年齢及び時）

第八条　法第二十二条第四号の条例で定める年齢は、十六歳とし、

同号の規定により条例で定める時は、午後六時とする。

（店舗型性風俗特殊営業の禁止区域の基準となる施設）

第九条　法第二十八条第一項の条例で定めるその他の施設は、病院及び診療所とする。

（店舗型性風俗特殊営業の禁止地域）

第十条　次の表の上欄に掲げる店舗型性風俗特殊営業は、それぞれ同表の下欄に掲げる地域においては、これを営んではならない。

営業	地域
一　法第二条第六項第一号及び第二号の営業	台東区千東四丁目（十六番から三十二番まで及び四十一番から四十八番まで）の地域以外の地域
二　法第二条第六項第三号及び第五号の営業	商業地域以外の地域
三　法第二条第六項第四号の営業のうち、政令第三条第二項の構造を有する施設を設けて営む営業	次に掲げる地域以外の地域 1　新宿区のうち、歌舞伎町一丁目（二番から二十九番まで）、新宿二丁目（六番、十一番、十二番及び十六番から十九番まで）及び新宿三丁目（二番から十三番まで）の地域 2　台東区千東四丁目（十六番から三十二番まで及び四十一番から四十八番まで）の地域 3　豊島区西池袋一丁目（十八番から四十四番まで）の地域
四　法第二条第六項第四号の営業のうち、政令第三条第三項の設備を有する施設を設けて営む営業（三に該当するものを除く。）	近隣商業地域及び商業地域（第一種文教地区及び第二種文教地区に該当する部分を除く。）以外の地域

（店舗型性風俗特殊営業の深夜における営業時間の制限）

第十一条　法第二十八条第四項に規定する店舗型性風俗特殊営業は、東京都内全域において、午前零時から日出時までの時間においては、これを営んではならない。

（広告又は宣伝を制限すべき地域）

第十一条の二　法第二十八条第五項第一号ロの店舗型性風俗特殊営業の広告又は宣伝を制限すべき地域として条例で定める地域は、第十条に規定する当該営業の禁止地域とする。

2　法第三十一条の三第一項において準用する法第二十八条第五項第一号ロの無店舗型性風俗特殊営業の広告又は宣伝を制限すべき地域として条例で定める地域は、次の表の上欄に掲げる営業について、それぞれ同表の下欄に掲げる地域とする。

営業	地域
一　法第二条第七項第一号の営業	台東区千東四丁目（十六番から三十二番まで及び四十一番から四十八番まで）の地域以外の地域
二　法第二条第七項第二号の営業	商業地域以外の地域

3　法第三十一条の八第一項において準用する法第二十八条第五項第一号ロの映像送信型性風俗特殊営業の広告又は宣伝を制限すべき地域として条例で定める地域は、商業地域以外とする。

（深夜における酒類提供飲食店営業の禁止地域）

第十二条　住居集合地域においては、法第三十三条第一項に規定する酒類提供飲食店営業を午前零時から日出時までの時間において営んではならない。

附　則

この条例は、平成十一年四月一日から施行する。ただし、第一条の改正規定、第三条の改正規定、第七条第二項を削る改正規定及び同条第三項中「、第二項」を改め、同項を同条第二項とする改正規定は、公布の日から施行する。

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例の施行に関する規則（昭和六十年都公委規則第一号　最終改正平成十一年三月一日）

（風俗営業の営業所の設置を特に制限する地域の特例）

第一条　風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年東京都条例第百二十八号。以下「条例」という。）第三条第一項第一号ただし書の規則で定める地域は、近隣商業地域及び商業地域に隣接し、かつ、当該地域からの距離が二十メートル以下の区域とする。

第二条　条例第三条第一項第二号ただし書きの規則で定める地域は、次の各号の区分に従い、当該各号に掲げる区域とする。ただし、当該区域のうち風俗営業の規制に当たり著しい支障があると東京都公安委員会（以下「公安委員会」という。）が認める区域を除く。

一　近隣商業地域　大学、病院及び診療所の敷地からの距離が五十メートル以上の区域

二　商業地域

ア　学校（大学を除く。）、図書館及び児童福祉施設の敷地からの距離が五十メートル以上の区域

イ　大学、病院及び診療所の敷地からの距離が二十メートル以上の区域

2　前項の規定にかかわらず、近隣商業地域及び商業地域のうち、風俗営業に係る営業所が密集した地域で、特に風俗営業の規制に当たり支障がないと公安委員会が認めて告示する区域は、条例第三条第一項第二号ただし書の規則で定める地域とする。

（風俗営業の営業時間の制限の特例）

第三条　条例第四条第一項の規則で定める日は、年末年始にあっては十二月十日から翌年の一月七日までの間において公安委員会が告示する日、大規模な祭礼が行われる日等にあっては公安委員会が告示する日とする。

2　条例第四条第二項の規則で定める地域は、年末年始にあっては都内全域（次条で規定する地域を除く。）、大規模な祭礼が行われる日等にあっては公安委員会が告示する地域とする。

3　条例第四条第三項の地域の区分ごとに規則で定める時は、前項及び次条で規定する地域（特別な事情がある地域として公安委員会が告示する地域を除く。）については午前一時、特別な事情がある地域として公安委員会が告示する地域については公安委員会が告示する時とする。

（営業延長許容地域の指定）

第四条　条例第四条の二の商業地域のうち規則で定める地域は、公安委員会が告示する地域とする。ただし、条例第三条第一項第一号に規定する住居集合地域からの距離が二十メートル以下の区域を除く。

附　則

この規則は、平成十一年四月一日から施行する。

東京都公安委員会告示第五十一号（平成十一年四月一日）

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例の施行に関する規則（昭和六十年二月一日東京都公安委員会規則第一号。以下「規則」という。）第四条の規定による東京都公安委員会が告示する地域は、別表のとおりとする。ただし、規則第四条ただし書の規定により、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年東京都条例第百二十八号）第三条第一項第一号に規定する住居集合地域からの距離が二十メートル以下の区域を除く。

別表

区・市	町名（五十音順）
千代田区	飯田橋一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、一番町、岩本町一丁目、同二丁目、同三丁目、内神田一丁目、同二丁目、同三丁目、内幸町一丁目、同二丁目、大手町一丁目、同二丁目、鍛冶町一丁目、同二丁目、霞が関一丁目、同二丁目、同三丁目、神田相生町、神田淡路町一丁目、同二丁目、神田和泉町、神田岩本町、神田小川町一丁目、同二丁目、同三丁目、神田鍛冶町三丁目、神田北乗物町、神田紺屋町、神田佐久間河岸、神田佐久間町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、神田神保町一丁目、同二丁目、同三丁目、神田須田町一丁目、同二丁目、神田駿河台一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、神田多町二丁目、神田司町二丁目、神田富山町、神田錦町一丁目、同二丁目、同三丁目、神田西福田町、神田練塀町、神田花岡町、神田東紺屋町、神田東松下町、神田平河町、神田松永町、神田美倉町、神田美土代町、紀尾井町、九段北一丁目、同三丁目、同四丁目、九段南一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、麹町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、五番町、猿楽町一丁目、同二丁目、三番町、外神田一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、永田町一丁目、同二丁目、西神田一丁目、同二丁目、同三丁目、二番町、隼町、東神田一丁目、同二丁目、同三丁目、一ツ橋一丁目、同二丁目、平河町一丁目、同二丁目、富士見町一丁目、同二丁目、丸の内一丁目、同二丁目、同三丁目、三崎町一丁目、同二丁目、同三丁目、有楽町一丁目、同二丁目、四番町、六番町
中央区	明石町、入船一丁目、同二丁目、同三丁目、京橋一丁目、同二丁目、同三丁目、銀座一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目、同八丁目、新川一丁目、同二丁目、新富一丁目、同二丁目、築地一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目、日本橋一丁目、同二丁目、同三丁目、日本橋大伝馬町、日本橋蛎殻町一丁目、同二丁目、日本橋兜町、日本橋茅場町一丁目、同二丁目、同三丁目、日本橋小網町、日本橋小伝馬町、日本橋小舟町、日本橋富沢町、日本橋中州、日本橋人形町一丁目、同二丁目、同三丁目、日本橋馬喰町一丁目、同二丁目、日本橋箱崎町、日本橋浜町一丁目、同二丁目、同三丁目、日本橋久松町、日本橋堀留町一丁目、同二丁目、日本橋本石町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、日本橋本町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、日本橋室町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、日本橋横山町、八丁堀一丁目、同二

区市	地域
	丁目、同三丁目、同四丁目、東日本橋一丁目、同二丁目、同三丁目、湊一丁目、同二丁目、同三丁目、八重洲一丁目、同二丁目
港区	赤坂一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目、愛宕一丁目、同二丁目、芝一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、芝浦一丁目、芝公園一丁目、同二丁目、芝大門一丁目、同二丁目、白金台三丁目、同五丁目、新橋一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、虎ノ門一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、西新橋一丁目、同二丁目、同三丁目、浜松町一丁目、同二丁目、東新橋一丁目、同二丁目、三田一丁目、同二丁目、同三丁目、元赤坂一丁目、六本木一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目
新宿区	愛住町、揚場町、荒木町、岩戸町、大久保一丁目、神楽河岸、神楽坂一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、歌舞伎町一丁目、同二丁目、北新宿一丁目、同二丁目、左門町、三栄町、下宮比町、白銀町、新小川町、新宿一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目、須賀町、高田馬場一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、津久戸町、筑土八幡町、富久町、内藤町、西新宿一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目、同八丁目、百人町一丁目、袋町、舟町、四谷一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、若葉一丁目、若宮町
文京区	春日一丁目、小石川一丁目、同二丁目、同三丁目、後楽一丁目、同二丁目、西片一丁目、本郷一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同七丁目、湯島一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目
台東区	秋葉原、浅草一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目、浅草橋一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、池之端一丁目、今戸一丁目、同二丁目、入谷一丁目、同二丁目、上野一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目、雷門一丁目、同二丁目、北上野一丁目、同二丁目、清川一丁目、蔵前一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、小島一丁目、同二丁目、寿一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、駒形一丁目、同二丁目、下谷一丁目、同二丁目、同三丁目、千束一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、台東一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、鳥越一丁目、同二丁目、西浅草一丁目、同二丁目、同三丁目、日本堤一丁目、同二丁目、根岸一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、花川戸一丁目、同二丁目、東浅草一丁目、同二丁目、東上野一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、松が谷一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、三筋一丁目、同二丁目、三ノ輪一丁目、同二丁目、元浅草一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、柳橋一丁目、同二丁目、竜
	泉一丁目、同二丁目、同三丁目
墨田区	錦糸一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、江東橋一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、太平一丁目、同二丁目、同三丁目、緑三丁目、同四丁目、向島一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目
江東区	永代一丁目、同二丁目、亀戸一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、佐賀一丁目、富岡一丁目、同二丁目、深川一丁目、同二丁目、福住一丁目、門前仲町一丁目、同二丁目
品川区	荏原一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、大井一丁目、同二丁目、同四丁目、大崎四丁目、上大崎一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、小山三丁目、同四丁目、戸越一丁目、西五反田一丁目、同二丁目、同三丁目、同五丁目、同六丁目、同七丁目、同八丁目、西中延一丁目、東大井四丁目、同五丁目、同六丁目、東五反田一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、平塚一丁目、同二丁目、同三丁目、広町二丁目、二葉一丁目、南大井二丁目、同三丁目、同六丁目
目黒区	青葉台二丁目、同三丁目、同四丁目、上目黒一丁目、同二丁目、同三丁目、下目黒一丁目、自由が丘一丁目、同二丁目、鷹番二丁目、同三丁目、中目黒一丁目、同三丁目、三田一丁目、目黒一丁目、祐天寺一丁目
大田区	大森北一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、大森本町一丁目、蒲田四丁目、同五丁目、山王一丁目、同二丁目、同三丁目、西蒲田五丁目、同六丁目、同七丁目、同八丁目、東矢口一丁目、同三丁目、南蒲田一丁目、同二丁目
世田谷区	北沢二丁目、同三丁目、三軒茶屋一丁目、同二丁目、代沢五丁目、太子堂二丁目、同四丁目
渋谷区	鶯谷町、宇田川町、恵比寿一丁目、同四丁目、恵比寿西一丁目、同二丁目、恵比寿南一丁目、同二丁目、同三丁目、桜丘町、猿楽町、渋谷一丁目、同二丁目、同三丁目、松濤一丁目、神宮前五丁目、同六丁目、神泉町、神南一丁目、同二丁目、千駄ヶ谷四丁目、同五丁目、同六丁目、道玄坂一丁目、同二丁目、南平台町、東一丁目、同二丁目、同三丁目、広尾一丁目、円山町、代々木一丁目、同二丁目、同三丁目
中野区	新井一丁目、同二丁目、中央四丁目、同五丁目、中野二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目
杉並区	阿佐谷北一丁目、同二丁目、阿佐谷南一丁目、同二丁目、同三丁目、天沼二丁目、同三丁目、荻窪三丁目、同四丁目、同五丁目、上荻一丁目、高円寺北二丁目、同三丁目、高円寺南二丁目、同三丁目、同四丁目、松庵三丁目、成田東四丁目、同五丁目、西荻北二丁目、同三丁目、西荻南二丁目、同三丁目
豊島区	池袋一丁目、同二丁目、同三丁目、上池袋二丁目、北大塚一丁目、同二丁目、同三丁目、巣鴨一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、高田三丁目、西池袋一丁目、同二丁目、同三丁目、同五丁目、東池
	袋一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、南池袋一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、南大塚一丁目、同二丁目、同三丁目
北区	赤羽一丁目、同二丁目、同三丁目、赤羽西一丁目、赤羽南一丁目、岩淵町、王子一丁目、同二丁目、岸町一丁目、滝野川六丁目、同七丁目、豊島一丁目、同二丁目、東十条二丁目、同三丁目、同四丁目、堀船一丁目
荒川区	西日暮里二丁目、同五丁目、東日暮里五丁目、同六丁目
板橋区	板橋一丁目、同四丁目、大山町、大山東町
練馬区	桜台一丁目、同四丁目、豊玉上二丁目、豊玉北五丁目、同六丁目、中村北一丁目、練馬一丁目、同三丁目
足立区	千住一丁目、同二丁目、同三丁目、千住旭町、千住仲町、竹の塚一丁目、同五丁目、同六丁目
葛飾区	金町二丁目、同三丁目、同五丁目、同六丁目、亀有一丁目、同二丁目、同三丁目、同五丁目、新小岩一丁目、同二丁目、立石一丁目、同四丁目、同七丁目、同八丁目、西新小岩一丁目、東金町一丁目、同三丁目、東新小岩一丁目、東立石四丁目
江戸川区	中央四丁目、西葛西三丁目、同五丁目、同六丁目、西小岩一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、平井二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、松島三丁目、同四丁目、南小岩六丁目、同七丁目、同八丁目
八王子市	旭町、東町、追分町、子安町一丁目、同四丁目、新町、寺町、天神町、中町、八幡町、三崎町、南町、明神町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、八木町、八日町、横山町
立川市	曙町一丁目、同二丁目、同三丁目、柴崎町二丁目、同三丁目、高松町二丁目、同三丁目、錦町一丁目、同二丁目、同三丁目、緑町
武蔵野市	吉祥寺本町一丁目、同二丁目、吉祥寺南町一丁目、同二丁目、御殿山一丁目、同二丁目、中町一丁目、同二丁目、西久保一丁目
三鷹市	上連雀一丁目、同二丁目、下連雀三丁目
府中市	寿町一丁目、同二丁目、同三丁目、府中町一丁目、同二丁目、本町一丁目、同二丁目、宮西町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、宮町一丁目、同二丁目、美好町一丁目
町田市	中町一丁目、原町田一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、同五丁目、同六丁目、森野一丁目
小金井市	中町四丁目、本町一丁目、同二丁目、同五丁目、同六丁目、前原町三丁目
東村山市	栄町一丁目、同二丁目
国分寺市	本町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、南町一丁目、同二丁目、同三丁目
福生市	志茂、東町、福生、本町

東京都以外の府県の
営業延長許容地域一覧

青森県

青森市の商業地域（都市計画法第八条第一項第一号に規定する商業地域をいう）。弘前市の商業地域（弘前市高崎二丁目、城東北三丁目及び城東中央三丁目の商業地域を除く）。

八戸市の商業地域（大字湊町字本町、同字柳町、同字久保、大字鮫町字上鮫、同字持越沢、同字上手代森、同字住吉町、大字沢里字湯浅屋新田、大字根城字白山平、大字田面木字長者森、同字南沢、一番町一丁目、同二丁目、大字市川町字桔梗野、同字桔梗野上の商業地域を除く）。

黒石市、五所川原市、十和田市、三沢市、むつ市の各商業地域。

岩手県

盛岡市、北上市、水沢市の各商業地域。

宮城県

仙台市青葉区一番町四丁目三番、同四番、同九番及び十番、国分町二丁目（三番を除く）。

山形県

山形市香澄町一丁目、同二丁目、同三丁目一番から六番まで、幸町一番から六番まで、十日町一丁目、同四丁目一番及び二番、本町一丁目三番。

茨城県

水戸市大工町一丁目三番から六番まで、泉町三丁目二番から六番まで、栄町一丁目一番、同七番及び八番。

埼玉県

大宮市の商業地域。

千葉県

千葉市中央区のうち院内一丁目、要町（東日本旅客鉄道㈱総武本線鉄道用地敷以南の区域に限る）、栄町、中央一丁目、同二丁目、同三丁目、富士見一丁目（東日本旅客鉄道㈱総武本線鉄道用地敷以南の区域に限る）、同二丁目（同外房線鉄道用地敷以東の区域に限る）及び本千葉町（同、ただし十番、十一番及び十二番の区域を除く）の地域。

神奈川県

横浜市中区のうち相生町、曙町（一般国道十六号の東側及び五丁目を除く）、伊勢佐木町（七丁目を除く）、太田町、尾上町、黄金町、末広町、末吉町（四丁目を除く）、住吉町、長者町（一丁目から五丁目までを除く）、常盤町、野毛町（三丁目及び四丁目を除く）、羽衣町（一般国道十六号の東側を除く）、初音町（県道二百十八号の西側を除く）、花咲町（二丁目及び三丁目を除く）、日ノ出町（県道二百十八号の西側を除く）、福富町仲通、福富町西通、福富町東通、弁天通、本町（一般国道百三十三号の北側を除く）、真砂町（一丁目を除く）、港町（一丁目を除く）、南仲通、宮川町（三丁目を除く）、吉田町、若葉町。

川崎市川崎区のうち砂子・駅前本町、小川町、東田町、堀之内町、本町（一般国道四百九号の北側を除く）、南町、宮本町。

山梨県

甲府市丸の内一丁目十四番から十六番まで及び十九番から二十一番まで、同市中央一丁目一番から九番まで及び十二番から二十一番まで、中央四丁目三番、四番及び八番の地域（通称裏春日地区及びその周辺）。

富山県

富山市と高岡市の各商業地域。

石川県

金沢市片町一丁目及び二丁目。

大阪府

大阪市北区＝梅田一丁目（一番から三番まで及び十一番に限る）、角田町（一番及び五番から七番までに限る）、神山町（二番から十番までに限る）、小松原町、曽根崎一丁目、同二丁目、曽根崎新地一丁目、太融寺町、兎我野町、堂島一丁目、堂島浜一丁目、堂山町（一番から十三番まで及び十六番、十七番に限る）、西天満六丁目。

中央区＝心斎橋筋一丁目、同二丁目、千日前一丁目、同二丁目、宗右衛門町、道頓堀一丁目（一番から十番までに限る）、同二丁目、難波一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、難波千日前（一番から三番まで及び十番から十三番までに限る）、西心斎橋一丁目、同二丁目、日本橋一丁目（二番、三番及び十八番から二十番までに限る）、同二丁目（五番に限る）、東心斎橋一丁目、同二丁目。

奈良県

奈良市大宮町六丁目。

鳥取県

鳥取市と米子市の各商業地域。

島根県

松江市和多見町、寺町、伊勢宮町及び朝日町の区域。同市末次本町、東本町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目の区域。出雲市今市町のうち市道高瀬川石岸線、市道若葉町元町線、市道上町扇町線及び市道今市二十一号線で囲まれた区域、並びに市道上町扇町線、市道若葉町元町線、市道有原東町線及び市道四絡二百二十二号線で囲まれた区域。

広島県

広島市中区のうち胡町一番街区から五番街区まで、銀山町、新天地一番街区、同六番街区、同七番街区、田中町、流川町、西平塚町、堀川町一番街区から四番街区まで、三川町一番街区、同八番街区、同九番街区、薬研堀並びに弥生町。

山口県

下関市＝細江町一丁目三番及び四番、豊前田町一丁目一番及び二番（ともに市道竹崎・宮田線の北側端から幅三十㍍以内に限る）、同二丁目一番及び二番（同）並びに四番から八番まで、竹崎町一丁目十五番から十七番まで、同二丁目、同三丁目一番から十四番までの区域。

宇部市＝新天町一丁目一番から七番まで、同二丁目、松島町十番から十九番まで、中央町一丁目及び二丁目、同三丁目一番から十五番まで、新町三番から八番まで、上町一丁目及び二丁目、西本町一丁目一番から十一番までの区域。

山口市＝泉都町九番（県道宮野大歳線の南側端から幅三十㍍以内に限る）、熊野町四番、湯田温泉一丁目一番、六番、七番及び九番から十一番まで、同二丁目一番から三番まで、六番及び七番、同三丁目、同四丁目一番から六番まで、葵一丁目一番（県道宮野大歳線の南側端から幅三十㍍以内に限る）。

徳山市＝川端町一丁目及び二丁目、昭和通一丁目及び二丁目、橋本町一丁目及び二丁目、柳町、糀町一丁目及び二丁目、飯島町一丁目及び二丁目、平和通一丁目及び二丁目、若宮町一丁目及び二丁目、新町一丁目及び二丁目、銀南街、銀座一丁目及び二丁目、みなみ銀座一丁目及び二丁目、御幸通一丁目及び二丁目、有楽町、本町一丁目、栄町一丁目及び二丁目の区域。

防府市＝緑町一丁目一番、天神一丁目、栄町一丁目、戎町一丁目、八王寺一丁目、車塚町一番から六番までの区域。

岩国市＝麻里布町二丁目一番から九番まで、同三丁目、同六丁目、同七丁目一番、二番及び九番から十一番までの区域。

徳島県

徳島市栄町、鷹匠町、南内町、両国本町、新内町、秋田町、紺屋町、富田町、両国橋の各商業地域。

香川県

高松市のうち福田町、常盤町一丁目、同二丁目、瓦町一丁目、同二丁目、古馬場町、御坊町、今新町、大工町、百間町、片原町、田町（主要地方道中徳三谷高松線以南の区域を除く）、内町、古新町（国道三十号以西の区域を除く）、鍛冶屋町、丸亀町、南新町及び亀井町の区域。

丸亀市のうち葭町（県道丸亀港線以東の区域のうち市道葭町風袋町一号線以北の区域を除く）、塩飽町、大手町三丁目（主要地方道丸亀詫間豊浜線、市道大手町東西二号線及び市道大手町南北四号線により囲まれた区域を除く）、通町及び南条町（主要地方道丸亀詫間豊浜線、市道福島南条町線、市道南条町東西線及び市道南条町浜町線により囲まれた区域、主要地方道丸亀詫間豊浜線、市道中府南条町線、市道城西町中府一号線及び市道城乾小学校東線により囲まれた区域並びに市道南条町東西線以北の区域のうち、市道福島南条町線の東側の境界線から幅三十㍍以内の区域を除く）の区域。

高知県

高知市の商業地域。

福岡県

福岡市天神・中洲地区、北九州市JR小倉駅前地区、同JR黒崎駅前地区、久留米市文化街地区、飯塚市御幸通地区、大牟田市大正町地区。

佐賀県

佐賀市と唐津市の商業地域。

長崎県

長崎市のうち本石灰町、船大工町、銅座町、丸山町一番、寄合町二番一号、籠町一番から五番まで及び同九番、新地町一番から三番まで及び同八番から十三番まで。

佐世保市のうち山県町一番から五番まで、塩浜町一番から四番まで、下京町、上京町、本島町及び島地町一番から三番まで。

大分県

大分市都町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目、中央町一丁目、同二丁目、同三丁目、同四丁目。別府市北浜一丁目、元町。

宮崎県

宮崎市橘通西二丁目七番、同三丁目一番から十番、上野町八番及び九番、中央通一番から八番、高松町一番及び三番、千草町一番から四番及び八番。

都城市牟田町七街区、九街区から十一街区及び十八街区から二十二街区、中町二街区から五街区。

延岡市船倉一丁目及び二丁目、中央通一丁目から三丁目、北町一丁目、中町一丁目、南町一丁目、本町一丁目、柳沢町一丁目、須崎町。

鹿児島県

鹿児島市、川内市、鹿屋市、名瀬市の各商業地域。

株式会社 SNK
SNK CORPORATION
本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 *TEL.06(6339)5588 FAX.06(6338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

TOIC社への

ATEI売却は中止に

英国の業者団体、BACTAが提案を否決

国際的展示会の英国ATEI（アミューズメント・トレーズ・エキシビション・インターナショナル）を米国の複合企業、ザ・オフィシャル・インフォメーション社（TOIC、本社ニューヨーク、イアン・トーマス社長）に売却する話は、大多数の英国業者の反対によってキャンセルされることになった。

これは英国の遊技機業者団体、BACTAが三月二十四日のナショナルカウンシル（全国支部長会合）で、ATEI売却案を最終的に承認することになっていたが、総会に諮ることになり、四月十九日開催の臨時総会で否決されたため。

英国ATEIはBACTAの公式展示会で、BACTAの子会社ATE社が企画運営してきており、付属するふたつの展示会とセットにしてTOIC社が買い取ることで、ATE社とTOIC社が合意、二月四日に発表した（本紙第583号参照）。TOIC社による買収金額は千百二十五万ポンド（約二十二億円）とも見積られ、BACTAにとっても有利な取り引きと思われたが、英国遊技機業界の政治的影響力が弱まるなどの理由で、ATEIの主な出展社であるメーカー、ディストリビューターが反対の声を強めてきた。とくに週刊「コインスロット」、月刊「ユーロスロット」を発行するワールドフェア社はキャンペーンを展開した。

ATE INTERNATIONAL LONDON . JANUARY 26 27 28 1999
www.atei.co.uk

反対を表明したメーカーにはナムコ・ヨーロッパ社、ブレントセールス社、セガ・アミューズメンツ社、ディスレジャー社、コナミAMオブ・ヨーロッパ社、エレクトロコイン社などの大手が含まれている。

TIOC社の子会社であり、月刊「インターゲーム」を発行するインターゲームズ社は、こうした反対の声に困惑するばかりであった。月刊「ABヨーロッパ」を発行するセントール出版は、売却を強行するとBACTAは分裂しかねない、など報じ続けた。

四月十九日のBACTA臨時総会では、ATEI売却をATE社のマーチン・バーリン会長が改めて提案し、TOIC社のトーマス社長が買収後の計画など説明した。これに対しBACTAの元会長ロジャー・ウィザース氏は反対意見を述べた。

投票の結果、反対百四十九票、賛成五十三票で売却案は否決された。ATE社の次期会長、ブライアン・ミーデン氏は、「圧倒的多数で否決した事実は、この業者団体で民主主義が生きていることを示した。結論が出た以上、次の展示会開催に向けて努力しよう」と語った。

米国での「DC」発売

9月9日199ドル

インターネット戦略強調

セガ社の米国家庭用子会社、セガ・オブ・アメリカ社（サンフランシスコ、バーナード・ストラー社長兼COO）は四月十五日、北米での「ドリームキャスト」（DC）発売について正式発表した。トイざラスなど家庭用TVゲーム機を扱う販売業者、約百社を集めての発表となった。

それによると、「DC」は九月九日、本体価格百九十九ドルで発売される。これは日本国内価格（二万九千八百円）より約六千円安い。内蔵モデムも国内出荷分より高速の五十六キロbpsタイプを採用する。セガ社はモデムを使った「DC」のインターネット戦略が大変重要だ、ということを販売業者に強調した。

同時発売になるゲームソフトは、「ソニックアドベンチャー」、「バーチャファイター3tb」、「ハウス・オブ・ザ・デッド2」、「セガラリー2」など十ないし十二タイトル。年末までにサードパーティー開発分を合わせ三十タイトル出荷する予定。

セガ社の入交昭一郎社長は、「日本でDCは四ヵ月で約百万台売れており、強い需要があることが証明された。北米では一億ドルかけて宣伝、プロモーションを実施する」と語っている。なお欧州でも九月二十三日に出荷する。

北米でセガ社は「サターン」を九五年に投入したが、「PS」に敗れ九八年春には販売を打ち切った。現在北米では、約二千万台の「PS」と、千三百万台の「N64」が市場を分け合っている。セガ・オブ・アメリカ社では「PS」の十五倍、「N64」の十倍のパワーを持つとされる「DC」で市場に再参入し、巻き返すとしている。

欧州などでの販売権

アタリ社に戻す

ナムコ欧州社と協力維持し

欧州、アフリカ、中近東市場について、ナムコの欧州子会社であるナムコ・ヨーロッパ社（本社ロンドン、マイク・ネビン社長）が米国アタリゲームズ社の製品の独占的販売権を持っていたが、このほど英国、アイルランドを除くこれらの市場で、アタリゲームズ社が直接マーケティングをしていくことになった。

これらの市場についてもともとアタリゲームズ社が直接マーケティングをしてきたが、九六年十月にナムコ・ヨーロッパ社がアタリゲームズ・アイルランド社（現ナムコ・アイルランド社）を買収したのに伴い、ナムコ・ヨーロッパ社が独占的販売権を獲得した。欧州のうち英国とアイルランドについては、ナムコの子会社であるブレンドレジャー社が販売してきておりこれは変わらない。

アタリゲームズ社では「ウォー・ファイナルアサルト」、「ロードバーナー」から欧州の有力ディストリビューターと直接取引きができることになった。ナムコ・ヨーロッパ社は、今回の独占的販売権返還後も両社の協力関係を強めたい、としている。

なおナムコの欧州オペレーション子会社、ナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社はこのほど英国ロンドン中心街に九六年開設した「ワンダーパーク」を閉鎖、不動産を処分し、フランスのマルセイユに九六年開設した「ワンダーパーク」を閉鎖、解約した。ロンドンでは、別に大型の「ナムコステーション・カウンティホール」を九七年に開設、将来性もあることから、これに経営を注ぎ込む。マルセイユでは計画どおり集客施設が揃わなかったため、契約満期で解約した。

「ドリル・オ・マチック」

筒の景品狙って

ベンチマーク社から新作

米国のベンチマーク・ゲームズ社（フロリダ州ポンパーノビーチ、ロン・ハリバートン社長）が発売した景品とりゲーム機「ドリル・オ・マチック」は、筒に赤い棒をうまく差し込むというスキルを伴うもの。

景品は上下十列、計九十六の筒の中にある（中央の列はリデムプションチケットの数字）。赤い棒の位置を上下、左右に動かして決めると、棒が奥に進んでいく。うまく差し込むと景品が落ち、下の取り出し口から出てくる。しかし、ほとんど筒に入らない。

中央の列を四角の筒にしたベーシックバージョン、フリープレイ用にしたストリートバージョンの三種類ある。

"Drill-O-Matic" of Benchmark

International Trade Show

Show	Date
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Salex'99 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 8-10
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 14-16
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 29-Oct1
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
IMA'99 (Frankfurt, Germany)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25

別のエミュレーター

「ブリーム」登場

SCEは法的手続き開始

米国コネクティックス社「バーチャル・ゲームステーション」に続いて、SCE「プレイステーション」用ゲームソフトを使えるようにするエミュレーターが登場。SCEは一方的緊急差止命令を申請したが、却下された。

今回のエミュレーターは、米国ブリーム社という小さな会社が開発した「bleem!」（ブリーム！）で、ウィンドウズパソコンで、「PS」用ゲームソフト三百タイトル以上が作動するというもの。価格約四十ドルで、インターネットを通じて予約販売する。

これに対しSCEは一方的緊急差止命令をサンフランシスコにある連邦地裁に申請したが、四月九日この申請は却下された。マッキントッシュパソコンで作動するコネクティックス社への一方的緊急差止命令申請に続く二つ目の申請却下となるが、実質審理を伴なわない判断なので、今後の予備的禁止命令と本訴をめぐる審理が注目される。

米国プリミアパークス社は

決算も大型に

6フラッグス買収などで

米国プリミア・パークス社（オクラホマ州オクラホマシティ、ゲアリー・ストリー社長）は三月二十三日、九八年十二月期の決算を発表。シックスフラッグスを九八年四月に買収した効果が顕著になったと説明している。

売上高は前年の一億九千三百万ドルから八億千三百万ドルへと、六億二千万ドルも増えた。経常利益は二千三百万ドルから七千六百万ドルへと増えて、純利益は千四百万ドルから三千四百万ドルに増えた。

シックスフラッグス買収に伴い長期債務は、二億千六百万ドルから十八億六千二百万ドルへと増えたが、資産は六倍以上の四十億五千二百万ドルになった。同社はベルギーのワリビ社の遊園地も買収している。

プリミアライド社が以前から所有していた遊園地では、シックスフラッグスのブランドとキャラクターが自由に使えるようになったのも大きい。このため「ケンタッキーキングダム」では三〇％も入園客が増え、売上高は四一％増加した。

「エリッチガーデン」は「シックスフラッグス・エリッチガーデン」、「ダリアンレイク」は「シックスフラッグス・ダリアンレイク」へとそれぞれ名称が変わった点もよかった。

同社は八三年以来、遊園地を次々と買収。今ではウォルトディズニー・アトラクションズ社に次ぐ、世界第二位の遊園地経営会社となっている。

米国の高校生銃撃事件で

ゲームメーカーも民事訴訟の被告に

米国で少年の銃撃事件が問題となっているが、九七年十二月にケンタッキー州パデューカの高校で十四歳の少年が三人の女子高生を射殺した事件で、被害者の遺族は四月十二日、ゲームメーカーやポルノ業者などを相手どって一億三千万ドルの損害賠償を求める訴訟を当地の連邦地裁に起こした。

犯人の高校生については、九八年十月に終身刑が言い渡され、確定している。被害者の遺族はまた九八年十二月、犯人および犯人の両親、教師などを相手とする訴訟を州裁判所に起こしている。

今回の訴訟で被告とされているのは、映画「バスケットダイアリーズ」に関わるタイムワーナー社など映画関係五社、インターネットのポルノサイト二社、そしてセガ社、SCE、任天堂などのTVゲーム関係二十三社。ゲーム関係はいずれも米国法人でアクレイム社、カプコン・エンタテインメント社、GTインタラクティブ社、ミッドウェー・ホームエンタテインメント社、スクウェアソフト社、ウィリアムズ・エンタテインメント社などとなっている。

訴えによると、これらに関わる映画、ポルノサイト、TVゲームが少年の銃撃事件を引き起こす原因になった、という。

話題のマシン

「CPSⅢ」第5弾、"春麗"ら5人加え

格闘過程も評価

カプコン「ストⅢ　3rdストライク」

ストⅢ　3rdストライク

(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「CPSⅢ」第五弾となるTV格闘ゲーム「ストリートファイターⅢ・サードストライク」が、五月十七日発売となる。

これは前作「セカンド」の格闘システム全体を見直し、新キャラや新しい評価方法を採り入れ大幅グレードアップしたもの。

キャラは前作には登場しなかった"春麗"が技に磨きをかけ復活したほか、空手少女、トレンチコートを着た仮面の男、人間ではない生体ボディーマシンなど四種を加え計十九種となった。

評価は試合展開の面白さや技の使いこなし方などを総合的にABCDランクで表示する「グレードジャッジシステム」で、強さだけでなくその過程も重視し、いかに戦うかというゲームとしての面白さを追求するもの。テクニックとして三種のスーパーアーツ、しゃがみガード崩し、効果的な挑発アクションなどがある。

八方向レバーと六つのボタンを使用する。基板セットOP価格二十三万八千円。

DVD使用タロット占い

IZAMが占う

セガ社「フォーチュンテリング」

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、TV占い機「イザムズ・フォーチュンテリング」が四月下旬発売となった。

これはタロットカードにより運勢や相性を占うもので、ロックバンド「SHAZNA」のボーカル「IZAM」が占い師として実写映像で登場する。レバーとボタン一つを操作し、名前と年齢、性別を入力。占い項目は一人用で金運や恋愛運など、二人用で相性の計約二十種類から選択する。

映像はDVDを使用しており、占い師が実際のタロット占いと同じように二十二枚のカードを使って占い、カードをめくるたびに音声とリアクションがある。操作パネルに取り付けた"水晶玉"に触れるおまじないシーンもある。

最後に「IZAM」からのアドバイス付き占い結果（ミニ手帳用に切り取りできる）とオリジナルタロットカード一枚（はがして使う）をセットにしたB5サイズの用紙が払い出される。標準価格八十五万円。

イザムズ・フォーチュンテリング

オリジナルキャラで

消防車と救急車

朝日エンジニアの定置乗物2種

(株)朝日エンジニアリング（本社徳島市、佐原十郎社長）から、定置型乗物機「町の消防車」と「町の救急車」が三月上旬発売となった。

いずれも同社オリジナルキャラ"ポッポ"をデザインしたもの。両機種とも帽子をかぶったキャラが両手にサイレンを持っており、背中にパトライトを付けた外観デザインは同じだが、配色と模様が異なる。

救急車は白、消防車は赤を基調にホースやはしごなどを黄色で表現している。

前後にゆっくりと動き、作動時間は六十―百五十秒の間で切り替え可能。サイレン音とキャラ音声のボタンがある。一人乗り。いずれも定価四十三万五千円。

町の消防車

町の救急車

バンプレストのプライズ機

大型景品対応で

「コンビニキャッチャーDX」

(株)バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、プライズマシン「コンビニキャッチャーDX」が四月中旬発売となった。

これは一人用の大型景品対応バージョンで、前面が一つの大きな窓になっており、アイキャッチ効果もある。上中下と三段に吊り下げられた景品を、アームがつかんで引っ張り落とす。従来シリーズはアームを上と横方向へ移動させる二つのボタン操作だったが、同機は奥方向への移動を加えた三つのボタンを使用。

操作パネル部を開けた所にあるダイヤルスイッチにより、上中下の段別にアームの握力調整ができる。また段別にプレイヤーがトライした回数の把握や、ゲーム料金設定の変更も可能。

景品を吊るすピンは段ごとに位置を移動させたり、ピン数を追加することもできる。OP価格九十八万円。

コンビニキャッチャーDX

話題のマシン

CGプロ野球「スーパーワースタ99」

勝ち抜き戦追加

ナムコのゲームキャラチームも登場

スーパーワールドスタジアム1999

(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システム12」によるTVプロ野球ゲーム「スーパーワールドスタジアム1999」が五月二十四日発売となる。

これは業務用"ワースタ"シリーズ十一作目となるもので、二つの新モードが追加された。

一つは勝ち抜き戦モード。試合はトーナメント戦で、七―九回の三イニングをコンピューターチームと戦い、勝てば次のチームとの試合へと移る（硬貨の追加投入不要）。従来の一人または二人プレイモード（三イニングごとに硬貨投入）もある。

もう一つは初心者向けお手軽モードで、守備はすべて自動的に行なわれる。

チームは十二球団（松阪など今年の新人も登録）、セ・パ各オールスター、USA、ユーザーズ、また「鉄拳」キャラなどがユニフォームを着ずにそのまま登場するナムコのオールスターズとギャルズの計十八球団。八方向レバーとボタン三つを操作。二人同時プレイも可能。基板販売で価格未定。

なお「恋愛クイズ・ハイスクールエンジェル」（前号本欄参照）は発売延期となった。

麻雀シリーズ4作目

ボーナス場面も

セイブ開発「E雀さくら荘」

(有)セイブ開発（本社東京、浜田均社長）から、TV麻雀ゲーム「E雀さくら荘」が三月下旬発売となった。

これは"E雀"シリーズ四作目で、プレイヤーがアパート"さくら荘"に新しく入居し、他の住人や管理人らのギャルを相手に勝ち抜き麻雀をするというもの。

相手キャラの持ち点をなくせば脱衣シーンなどボーナスグラフィックを見ることができる。また役に応じて購入するアイテムが多彩になった。基本的ゲーム内容は前作と同じで、三回アガルとラウンドクリアとなり、相手ギャル（四人）のデモ画面を映し出す。基板OP価格十四万八千円。

E雀さくら荘

コナミの音楽ゲーム

"第2章"を開始

「ビートマニア　4th　MIX」

コナミ(株)（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽ゲーム「ビートマニア4th・MIX」が四月二十六日発売となった。

同社では「ビートマニア」シリーズは「コンプリートMIX」で"第一章"が完成、「4th・MIX」から"第二章"が始まる、としている。

収録曲がすべて新曲となり、七〇年代ソウルやジャズヒップホップなど新ジャンルを含む二十数曲を搭載。またグラフィックを一新し、赤毛のモンスターや緑色のクリーチャーなど新キャラが数多く登場する。モードはベーシック、ハード、エキスパートの三種類から選択。終了後に八段階評価で"DJレベル"が表示される。エキスパートモード五ステージのうち三ステージクリアで、インターネットランキングに登録できるパスワードが示される。OP価格七十八万円、改造キット二十七万円。

また「ビートマニアⅡDX」の収録曲で「DDR2」のダンスプレイをする通信キット「DDRクラブバージョン」が、五月六日発売となった。これは両機種二人ずつの計四人まで、同じ曲でDJゲームとダンスを同時プレイできるもので、うち一人がクリアすれば全員が次の曲のプレイへと進む。価格九万五千円。

ビートマニア　4th　MIX

ボウリングのスコアを

ビリヤード式で

大平技研「ビリーボウル」

大平技研工業(株)（本社岐阜市、大平輝雄社長）から、ビリヤード形式でボウリングゲームをする新趣向のアーケードゲーム機「ビリーボウル」が、四月末に発売となった。

これは備え付けのキューで手玉をショットして前方に並んだ八個の玉に当て、奥と両側の溝に落ちた個数を得点としてボウリングのスコアと同じ形式でTV画面上に表示するというもの。

一回で手玉も含め全部落とせばストライク、二回目で落とせばスペア。ストライクは手玉を含め九個、スペアは手玉が追加されるため計十個を落とす。玉が残ればフィールドが傾いて奥へ落とされ、再び八個をセットし手玉を送り出すなどすべて自動的に行なう。

玉は実際のビリヤードと同じ大きさと重さのものを使用。標準ゲーム料金三フレーム百円、十フレーム三百円で十フレーム終了時にスコアをプリントアウト。三人まで交互プレイ可能。OP価格百十八万円。

ビリーボウル

総目録 No.107

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機❷アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❸ＡＭ自販機、❹乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

スターウォーズトリロジー・アーケード
「モデル３」使用ＣＧシューティングゲーム。映画の名場面を再現した分岐ステージ構成。50インチ型標準価格227万５千円。**【セガ社】No.577**

パカパカパッション
画面の指示どおりに４色のボタンを叩き音楽を奏でるＴＶゲーム。操作盤付き「システム12」基板キットＯＰ価格19万８千円。**【プロデュース／ナムコ】No.577**

ラジカルバイカーズ
スペインのガエルコ社製ＴＶバイク走行ゲーム。ミニバイクでピザを配達する。多彩なアクションがある。アップライト型ＯＰ価格73万円。**【ＳＮＫ】No.577**

グルメバトルクイズ・料理王
「ＳＳＶ」第15弾のクイズゲーム。料理に関するクイズに答えながら料理を完成させる。俳優の演出画面も。サブ基板ＯＰ価格９万８千円。**【ビスコ】No.578**

ＮＢＡプレイ・バイ・プレイ
ＣＧバスケットボールゲーム。実在選手の撮り込み画像を使い多彩なスーパープレイも。４人まで同時プレイ可能。基板ＯＰ価格29万８千円。**【コナミ】No.578**

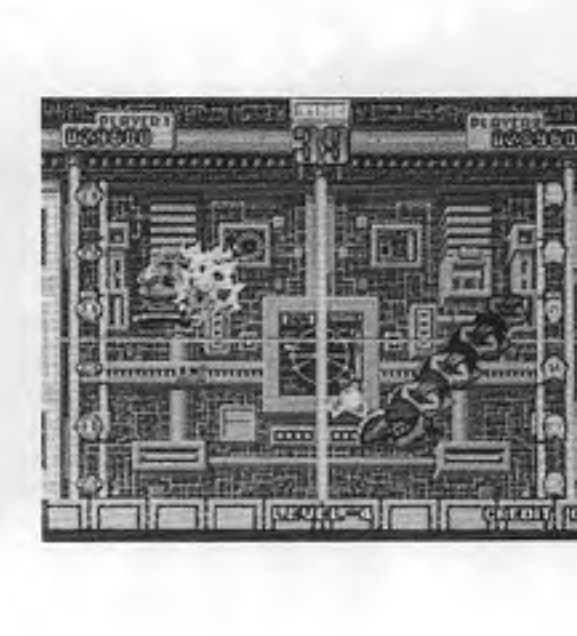
レイクライシス
「Ｇネット」第２弾のＣＧシューティングゲーム。敵の世界侵食率により敵の配置などが変化していく。カードＯＰ価格11万８千円。**【タイトー】No.578**

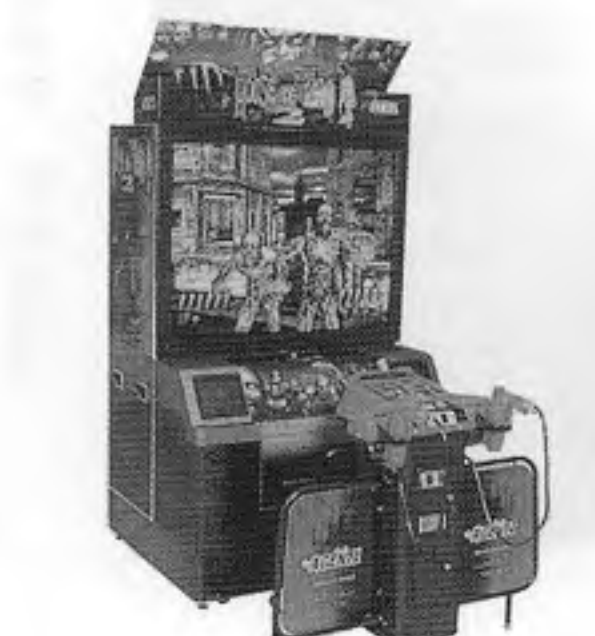
ガンバード　２
縦スクロールＴＶシューティングゲーム。空飛ぶキャラを一新し接近攻撃など新攻撃システムを追加した。基板ＯＰ価格18万８千円。**【彩京】No.577**

パズループ
ＴＶパズルゲーム。渦巻き状に出てくる色玉に玉を発射し同色を並べ消す。「スーパーカネコシステム」用カセットＯＰ価格９万８千円。**【ミッチェル】No.577**

つりぼり大会
子ども向けＴＶ魚釣りゲーム。反動機構付きリールとボタン１つでコミカルな魚やザリガニを釣る。２人用21インチ型標準価格62万2千5百円。**【セガ社】No.577**

ガントレット・レジェンド(50型)
米国アタリゲームズ社製ＣＧアクションゲーム。画面内を自由に動き敵を倒していくとキャラがレベルアップ。４Ｐ対応。ＯＰ価格98万円。**【ＳＮＫ】No.579**

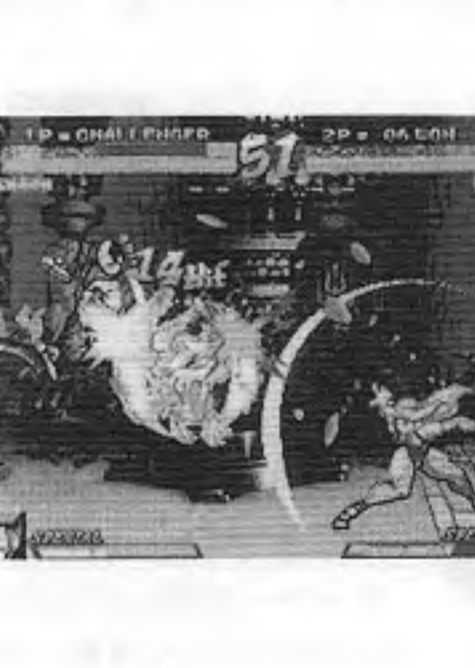
コナミ80'sアーケードギャラリー
「システム573」第６弾。80年代の同社ＴＶゲームのうち主な10作を内蔵し選択プレイ。縦画面。ＣＤ－ＲＯＭキットＯＰ価格７万８千円。**【コナミ】No.579**

フリップショット
画面左右のキャラがボールを打ち合い、相手の背後にあるターゲットを破壊するＴＶゲーム。「ネオジオ」用カセットでＯＰ価格７万８千円。**【ビスコ】No.579**

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　２(ＵＰ)
同社同名機の29インチアップライト型。６ステージ構成。２人同時プレイでは敵の数が１人用より多く出現。標準価格88万７千５百円。**【セガ社】No.578**

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　２(ＤＸ)
同社同名機の50インチＤＸ型。備え付けの銃でゾンビを倒す。襲われている人を助けると別の分岐ルートが示される。標準価格180万円。**【セガ社】No.578**

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　２(ＳＤＸ)
「ナオミ」による初の作品で２人用ＣＧガンゲーム。ホラー映画感覚でストーリーが進む。50インチコックピット型標準価格247万５千円。**【セガ社】No.578**

ＶＪ
ＴＶビジュアルジョッキーゲーム。中央画面の指示でリズムと上部３画面切り替えボタン、映像効果変更レバーを操作。ＯＰ価格128万円。**【ジャレコ】No.579**

アタックプラレール
トミーとの共同開発によるＣＧ電車運転ゲーム。玩具プラレールの模型セットを撮り込んだ画像の中、Ｔ字レバーで加減速。価格74万８千円。**【ナムコ】No.579**

ファイティングレイヤー
「システム12」によるＣＧ格闘ゲーム。キャラは12人でトラなども出現。一発逆転や無敵など技が多彩。基板ＯＰ価格17万８千円。**【アリカ／ナムコ】No.579**

アシュラブレード
ＴＶ武器格闘ゲーム。キャラは個性が違う８人から選択。吹っ飛ばして空中連続必殺技を使うなど攻撃方法多彩。基板ＯＰ価格14万８千円。**【富貴商会】No.579**

ＬＡマシンガンズ（ＳＤ）
同社同名機の29インチアップライト型。ＡＩ制御により戦闘パターンやカメラワークが次々変わる。５ステージ構成。標準価格120万円。**【セガ社】No.579**

ＬＡマシンガンズ（ＤＸ）
「モデル３」使用ＣＧガンゲーム。ヘリなどに乗り飛行しながら銃で敵を撃破していく空中戦を中心に展開。50インチ型標準価格210万円。**【セガ社】No.579**

話題のマシン

（第577号～第580号）

タイムクライシス　２シングル
「２」の１人用バージョン。「システム12」使用ＣＧガンゲーム。通信機能により２台接続すれば「２」と同じ２人協力プレイも。価格82万５千円。**【ナムコ】No.580**

てんこもりシューティング
「システム12」使用ＣＧシューティングゲーム。ミニゲームを25種類以上内蔵。各ゲームで異なるクリア条件提示。基板ＯＰ価格17万８千円。**【ナムコ】No.580**

ジョジョの奇妙な冒険
「ＣＰＳⅢ」第４弾の格闘ゲーム。選択キャラと分身キャラの同時連携攻撃もできるのが特徴。ＣＤ－ＲＯＭキットＯＰ価格12万９千円。**【カプコン】No.579**

マジカルトロッコアドベンチャー
「モデル３」使用の体感ＣＧトロッコ走行ゲーム。大きなバーの上下動で加速、ペダルでジャンプし障害物を避ける。標準価格235万円。**【セガ社】No.580**

バーチャストライカー　２Ｖｅｒ.99
「モデル３」使用ＣＧサッカーゲーム。シリーズ４作目。27ヵ国チームから選択。フォーメーションが多彩に。基板キット標準価格50万円。**【セガ社】No.580**

ダイナマイトベースボールＮＡＯＭＩ
「ナオミ」によるＣＧプロ野球ゲーム。12球団の選手を撮り込み表情やくせなどもリアルに表現。基板キット標準価格27万５千円。**【セガ社】No.580**

フレームガンナー
「ＴＰＳ」第５弾。テロを倒すＣＧガンシューティングゲーム。弾丸は360度方向へ発射できる。サブ基板14万８千円。**【ギャップス／テクモ】No.580**

ガントレット・レジェンド（ＵＰ）
米国アタリゲームズ社製同名機の29インチアップライト型。立体迷路フィールドで特殊アクションなどを駆使。ＯＰ価格68万円。**【ＳＮＫ】No.580**

バスト・ア・ムーブ
画面のキャラを音楽に合わせて踊らせるゲーム。ボタン３つとペダルを操作。「システム11」使用。価格128万円。**【アトラス／ナムコ】No.580**

フリップフロップ
プライズゲーム機。フリッパー形式でボールを弾いて前方のゲートに入れる。その結果に応じた吊り下げ景品が払い出される。ＯＰ価格96万円。**【コナミ】No.579**

クールガンマン
２人用エレメカガンゲーム機。光線銃でフィールド上の缶を撃ち飛ばし（受光センサー部分が跳ね上がる）相手ゴールへ運ぶ。価格125万円。**【ナムコ】No.578**

湾岸パトロール
盤面上部から次々と落ちてくるボールを、ハンドル操作によるショベルで受け止めるプライズゲーム機。タイマー制。ＯＰ価格49万８千円。**【ＮＭＫ】No.578**

チョロＱプルプルレーサー
エレメカドライブゲーム。ハンドルでミニカーを操作し迷路フィールドのチェックポイントを通過させていく。ＯＰ価格49万８千円。**【タカラＡＭ】No.577**

ワンダーハウス
プライズマシン。４つのドアのうち２つを開け、中に景品があれば取り出す。ドアは触れると開き、閉まる時も自動。ＯＰ価格59万８千円。**【こまや】No.577**

スリルドライブ（ＳＤＸ）
ＣＧドライブゲーム。無謀運転の一般車を避けながら走行。運転技術を評価。事故場面の演出も。70インチ湾曲画面使用でＯＰ価格258万円。**【コナミ】No.580**

カバリン
定置型乗物機。体はキリン、足はカバという動物キャラをデザイン。コンパクトな１人乗りで背中にまたがって乗る。ＯＰ価格34万８千円。**【日邦産業】No.579**

ダイナミックスタジオ
全身写真プリント機。スポットライト、風、スモークなど撮影スタジオ風の演出や４連写機能を搭載。ＯＰ価格165万円。**【船井ヒューコム】No.578**

電車でＧＯ！トレトレトレイン
プライズゲーム機。景品カプセルを乗せた汽車をレバーで操作し、障害物を避けてゴールまで走らせる。ＯＰ価格59万８千円。**【インタージオ／ＳＮＫ】No.579**

パオパオサーカス
カーニバルゲーム機。エアーを吹き出す象の鼻の上にボールを投げ、うまく宙に浮かせると景品が払い出される。ＯＰ価格96万円。**【ホープ】No.579**

ベビーＵＦＯ
コンパクトな１人用ミニクレーン機。キャッチャー部分は２本爪。景品は75ミリカプセルのほか小物に対応。３色用意。標準価格39万８千円。**【セガ社】No.579**

ストレスバスターズ
質問形式でストレス度の診断と相性を占うもの。備え付けのハンマーで画面上のビルを叩き壊すという遊びがある。標準価格97万５千円。**【セガ社】No.579**

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　２　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	7.56
2	2	クレイジータクシー（セガ社） Crazy Taxi (Sega)	6.67
3	5	ゾンビリベンジ（セガ社） Zombie Revenge (Sega)	6.33
4	3	バーチャストライカー　２　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	6.25
5	4	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	6.00
6	6	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.93
7	–	スーパーパズルボブル（タイトーGネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	5.64
8	7	メタルスラッグ　Ｘ（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug X (SNK)	5.47
9	12	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.18
10	11	ストリートファイター　ＺＥＲＯ　３（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.97
11	8	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	4.92
12	9	ダイナマイトベースボールＮＡＯＭＩ（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.87
13	17	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.86
14	–	Ｅ雀さくら荘（セイブ） E Jong* (Seibu)	4.82
15	16	鉄拳　３（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	4.81
16	23	ギャルズパニック　Ｓ２（カネコ） Gals Panic S2 (Kaneko)	4.78
17	14	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.76
18	21	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	4.71
19	10	ギガウイング（カプコン） Giga wing (Capcom)	4.70
20	39	ガンバード　２（彩京） Gunbird 2 (Psikyo)	4.67
21	31	対戦ホットギミック　（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.64
22	24	ダイナマイト刑事　２（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	4.59
23	19	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.50
24	38	ライデンファイターズ　ＪＥＴ（セイブ） Raiden Fighters JET (Seibu)	4.38
25	32	幕末浪漫第二幕・月華の剣士（ＳＮＫネオジオ） Last Blade 2 (SNK)	4.29

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ダンスダンスレボリューション２ｎｄ　Ｍｉｘ（コナミ） Dance Dance Revolution 2nd Mix [Dancing Stage 2nd Mix] (Konami)	8.75
2	1	ダンスダンスレボリューション（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] (Konami)	8.50
3	3	ギターフリークス（コナミ） Guitar Freaks (Konami)	8.07
4	8	エアラインパイロッツ（ＳＤ／ＤＸ）(セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	8.00
5	6	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	7.50
6	5	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania Complete Mix [Hip Hop Mania Complete Mix] (Konami)	7.44
7	9	ポップンミュージック（コナミ） Pop'n Music (Konami)	7.33
8	7	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	7.21
9	4	ビートマニア　２ＤＸ（コナミ） Beatmania 2DX [Hip Hop Mania 2DX] (Konami)	7.20
10	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　２（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.87
11	12	バスト・ア・ムーブ（アトラス／ナムコ） Bust A Muve (Atlus/Namco)	6.82
12	10	タイムクライシス　２（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.60
13	13	ファイナルハロン　２（ナムコ） Final Furlong 2 (Namco)	6.38
14	15	レースオン！（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	6.00
15	14	マジカルトロッコアドベンチャー（セガ社） Magical Truck Adventure (Sega)	5.56
16	17	ガンバァール（ナムコ） Point Blank 2 (Namco)	5.07
17	20	セガラリー　２（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	4.92

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.70
2	–	ストリートファイター（カプコン） Street Fighter Ⅱ (Gottlieb)	3.62
3	2	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	3.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	8.00
2	3	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	6.92
3	5	ラブゲティステーション（辰巳電子／エアフォルク／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	6.40
4	4	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.31
5	6	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.20

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.336

山川萬里

一九九八年夏〈10〉

一九九八年八月二十八日、つよい夕立で涼しくなりクーラーをいれなかった。

この日は気温が下がっただけではなく、世界同時の大幅な株安の日でもあった。

夏が終る時分気温が下がるとほっとするのと同時に淋しさも感じる。

山登りをしていたころに大きな夏の山行を終え下山する際に、いつも一種独特の大きな欠落感をあじわさされたのと同じように。

あるいは子供の頃の夏休みがもう終ってしまうという感じ。

涼しくなると眠りにつくのがはやくなり、睡眠時間がながくなる。

そのせいでか、この日は夢を見た。

初夏の陽光が眩しい銀座。

街路樹の鮮やかな新しい緑。微風にざわめいている緑。

燕がつい近くの舗道に腹をこすらんばかりに急降下してから急上昇をしてゆく。

黒と白のコントラストが目に痛い。

街角のcaféに入る。

いや入ろうとしている。

前の人が入ってから入ろうとしている。

と、ここで前の人が扉を開けた手を離さずにずっと持ち続けている。

そういうことがごく一般的であった時代もあった。

しかし今は時代がちがう。多分自動扉が多くなったせいにもよるだろうが。

百貨店のガラス扉を開けて入ろうとしたら、扉を開けている私の横を二、三人のコギャルが走りぬけてゆく。

あるいは扉の向うにいたオバサンが急に開けている扉の方へやってきて私より先にこちらへ通りぬけてしまう。

またこういう人たちに限って自分で扉を開ける際には最小限自分が通れるだけの隙間しか開けずに、他の人に開けたままで扉を渡してゆくというようなことは絶対といっていいほどしない。

全然見も知りもしない、しかもうら若い女性がずっとガラスの扉を、次に店に入ろうとしている私のために開けてくれている。

信じられない。

顔を見て会釈をする。

「どういたしまして」と歌うような口調で返答がある。

白い咽喉が綺麗だった。

可愛らしくて美しい人だった。

羚羊（かもしか）のようなすんなりと伸びた脚をリズミカルに軽くハイヒールで床をけるような感じで、颯々（さっさっ）とその若い女の人は喫茶店の窓側の卓子の方に歩いていった。

後姿も素敵な人だった。スタイルがいいのである。

私は道を歩いて汗ばんでいたので日陰のテーブルに席をとる。

硝子ごしに五月の陽ざしが舗道に弾いているのが見える。

気分が晴々としてきている。

年甲斐もなく昂揚した気分。

ほんのちょっとした、時代によってはごくあたりまえだった行為。

それでも今は殆んど見かけなくなった行為。

そんなことだけに限っていえば、日本にもいい時代はあった。

ノスタルジーにせよ、気分はよくなっていた。

三十年ほど前の話になってしまうが東大の総長が卒業式で〝小さな親切〟というようなことを述べて話題になったことがある。

多分そのころにはもう人々が自分のことだけで精一杯になってきて、あまり他人のためということを気にかけなくなっていたのだろう。

ＮＨＫのアナウンサーで思いやりのことを〝気配り〟といった人もいた。

私はその人の兄さんの映画が気に入っていて、よく見に行ったものだった。

ふつうには経済的に余裕があれば他人への思いやりが生じるといわれてはいるが、そうとも限られないことがけっこう多いからややこしい。

あれも習性のひとつであることには違いない。

逆の場合にはどうなるのだろうか。

若くて美しい女性が扉を開けてくれていたから私は心ときめかせたりしたのだが、私があの扉をあの女性のために開け続けていても、あの女性の気分が高揚するというようなことはありえないだろう。

などとおもいを廻らせていたりしていたら半ば空しくなってきて、高ぶって舞いあがっていた気分も落着いてきた。

気がつくとここのcaféでは音楽が鳴っていない。

ただ遠くの潮騒のような感じで街の騒音が紗（うすぎぬ）に隔てられたようにして微かに響いている。

注文をきいた後、店の人がコールコーヒーをもってくる。

気温があがってきたのか、その前にウエイトレスが卓子に置いて行った水のコップの表面は汗をかいている。

何かゆっくりと大きく動くものがある。

天井に街路に反射した陽光の影が揺らめいていた。

コールコーヒーのコップに口をつけながら窓の方を見たら、さっきの女性が光の加減でシルエットのように見える。

片手に本をもって本を読んでいる姿に何となくデジャ・ヴィユウ（既視感）、どこかで前に見たような気がする。

声には出してはいないけど本を見ながらかすかに唇を動かしている。薔薇の花片のような唇だ。

おもいは数十年前にまで一気にバックして行った。

ちょうどこの季節に、資生堂の喫茶店で同じような私にとっては事件が起きた。

先に店に入ろうとして扉を持ってくれていた人は、その時は一目見てそれと分ったのだが、シャンソンをよく歌っていたＮさんだった。さらっとしているけど甘く囁くような癖のない美しい声。

Ｎさんということがその場ですぐに分ったけれど、どぎまぎしてしまって、扉をもってくれていたことに対して会釈をする余裕もなかったのかもしれない。

Ｎさんの死亡記事がこの春、新聞にでていたばかりである。

窓辺の席の女性はあのＮさんにそっくりであった。

ここらあたりで目が覚めてしまい、夢のいい気分が起きた後も続いていて、長く続いた夏も、もう終りだ、あとひと踏んばりで秋になる。元気を出して出勤の途につく。

Konami Demands JAMMA Protect Creativity

At a directors meeting held in October 1997, the Japan Amusement Machine Manufacturers Association (JAMMA) adopted the "Creative and Conscientious Charter" (C&C Charter). However, a claim has been brought by Konami that in fact some JAMMA members are infringing the charter. In response, JAMMA's attitude is that as the "C&C Charter" is merely an expression of intent, it is not necessary to respond to Konami's charge.

The background to the charter being drawn up was Sega's release in 1996 of the skiing game "Sega Ski Super G", only one year after Namco had released a similar game "Alpine Racer". The charter states, "A manufacturer shall respect and value the originality of its predecessors." However, no penalty was decided for cases when the spirit of the declaration was broken.

Konami has had great success with its music-themed "Beatmania" video gamas and has applied for related patents. However, under the patent system in Japan, it takes nearly ten years for a patent to be actually registered. In the meantime, products resembling "Beatmania" such as Jaleco's "VJ" have been released. As a result, Konami sent a letter to JAMMA on March 5 to the effect that JAMMA should enforce the "C&C Charter" more strictly.

At the JAMMA directors meeting, representatives of Sega, Namco, Jaleco and Konami were present. The chairman was from Sega and vice-chairmen were despatched from Sega, while the vice-chairmen were despatched from Jaleco, Tecmo and Capcom. Concerning Konami's request, JAMMA consulted with a meeting composed of the chairman and vice-chairmen. The result of the meeting was forwarded to Konami on March 19.

The reply by JAMMA was that the "C&C Charter" is a mere statement of ethics. It does not apply to concrete cases but has value as an expression of intent. As such, JAMMA has no interest in Konami's suggestion to enforce the charter. If Konami decides that its products have been copied, JAMMA will advise Konami to take legal action based on intellectual property laws such as the Copyright Law.

At JAMMA's directors meeting held on April 22, too, this conclusion was supported. Needless to say, Konami does not accept this conclusion, but trying to make changes within this association is not likely to be successful.

M. Nakamura Chairs MMCA

Masaya Nakamura, president of Namco, was elected chairman of the Multimedia Contents Association (MMCA), taking over as of April 1 from Takuma Yamamoto, honorary chairman of Fujitsu, the previous chairman. MMCA resulted from the merger in October 1996 between the Multimedia Software Association established in 1991 and the Nippon Computer Graphics Association established in 1986. Its principal aim is the training of digital contents creators.

Four vice-chairmen of MMCA – Banjiro Uemura, president of Tohoku Shinsha, Koichi Omura, professor to Takarazuka Formative Arts University, Hiromichi Fujita, president of Toppan Printing, and Toru Fukurakawa, chairman of Microsoft Japan – remain in office. Additionally, Shoichi Koga, vice-president of Toshiba, was newly elected vice-chairman.

163,400 Visit "Tokyo Game Show Spring"

"Tokyo Game Show 1999 Spring" (March 19–21, Tokyo Big Sight), an event for introducing new home video game software titles to consumers, was visited by 163,000 traders and players over the three days.

At this year's event, 82 companies exhibited at 1,530 booth units compared to 92 companies with 1,481 booth units last year. Major software companies' booths have become increasingly showy and put stress on advertisements in order to appeal to players.

A breakdown of the about 420 new titles displayed by hardware platform shows that those for "Play Station" occupied 43%, those for "Dream Cast" 11%, those for "Game Boy" 11%, those for "Wonder Swan" 10%, those for "NEO·GEO Pocket" 6%, and those for "Nintendo 64" 3%. Software for handheld games has grown rapidly, now accounting for 26% of the total. At this event, Sony Computer Entertainment (SCE) did not show any information on "Play Station 2".

At this event, possible tieups between Capcom and SNK were hotly talked about. This was because of the possibility of merging Capcom and SNK fighting game characters in the same video games. For the time being, this will be realized in game software for SNK's "NEO·GEO Pocket".

Taito Obtains "ISO 9001"

Taito Corp., Tokyo, announced on March 30 that it had acquired the first "ISO 9001" certification by a Japanese coin-op game manufacturer. The "ISO 9001" is an international standard for quality assurance designated by the ISO, according to which the ISO screens the quality management system at the company's factory and other facilities, and certifies it when it functions adequately.

It is Taito's Ebina factory that was certified. Here, coin-op videos such as the "Go By Train" series and "Battle Gear" are manufactured. Taito first applied for the "ISO 9001" certificate in April 1998.

Taito Revises Fiscal Year Results Down

Taito Corp., Tokyo, revised its fiscal year results downwards on April 16. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥64,800 million in revenue and ¥1,000 million in net income. Taito showed ¥68,000 million in revenue and ¥2,000 million in net income in its forecast of November 12, 1998.

According to Taito, coin-op games sales, arcade operation income and home video games sales dropped below the previous forecast. Since demand deteriorated reflecting the lingering recession, arcade operation income turned downward despite Taito's efforts. The stagnant arcade market also meant that Taito's coin-op game sales remained flat despite the release of several new machines. In the home videos category, shipment of "Go By Train" for "Play Station" was postponed from December 1998 to March 1999.

Taito and other listed video game manufacturers will release their final results for the fiscal year in mid-May.

Nippon Selmo Goes Bankrupt

Nippon Selmo Co., Ltd., Nagoya, the simulation ride manufacturer, went bankrupt on April 6. The amount of debts was ¥850 million. The company, which was established in December 1982 in the audiovisual display business, entered the simulation ride business in 1990. It once exhibited its products at the AOU Expo.

Incidentally, the amount of debts incurred by K&U Co., Ltd. which went bankrupt on January 4, turned out to be ¥2,718 million. A creditors meeting for the company and three individual connected with K&U, including president Kenji Hayashi, was held on April 21, and the bankruptcy administrator reported for the first time. All three individuals were also declared bankrupt along with the company.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/